闘うパソコンゲームマガジン

昭和61年9月1日発行 （毎月1回1日発行） 第4巻 第9号 通巻第21号
昭和60年11月19日 国鉄首都特別扱承認雑誌 第8666号 昭和61年7月3日第3種郵便物認可

コンプティーク

1986 9月号
vol.21 430yen



夏休みが3倍楽しいゾ号

1 読者にどっさりソフトでお中元!
2 ザナドゥ・ブラスティーお助け電話相談室
3 スーパー㊋ファミコン・フェスティバル 1万人招待

RPG（ロール プレイング ゲーム）大特集!!

秋絵ちゃんのパーソナルデータをひきだせ！
おニャン子でパソコン通信
だれでもできるP・ネットワーク講座

祝 連載完了・これでキマリの16ページ
ザナドゥ

アーケード界の超大作・連載開始だ
ザ・リターン・オブ・イシター

覇邪の封印／メルヘンヴェールⅡ／ロストパワー／冒険浪漫（ロマン）／
蒼き狼と白き牝鹿／強力新連載 D&D誌上ライブ ロードス島戦記



●アクション・ゲームはテレネット●
初めての体験、ニュー・ビッグ・アクション。
またも、テレネットが放つ、アクション・ゲームの話題作
夢幻戦士 The Fantasm Soldier
ヴァリス
"明"ヴァニティと、"暗"ヴェカンティの戦いは、人類が歴史を作り出したときから始まった。現実世界、リアリティは、その2つのバランスの上に成り立っている。それゆえに、人は争い、傷つけあう。
かつて、ジャンヌ・ダルクは自由と平和のために戦い、勝利を得た。しかし、人々の心にあるヴェカンティが彼女を魔女にしたて、殺してしまった。
そして、今、自由の戦士として、またひとりの少女が選ばれた……
優子はごくありふれた、普通の女子高生。ところがある日、ヴァニティの「幻想王女ヴァリア」によって"ヴァリスの戦士"として選ばれてから、運命が一変した。
ヴェカンティの「夢幻王ログレス」とその手下「ヴォーグ」達が、次元を超えて襲ってきた。
なぜ、ありふれた女の子が戦士として選ばれたのか。5つの"ファンタズム・ジュエリー"とは? 4人の魔王とは? 答えを求めて、戦いが始まる。
夢幻戦士ヴァリス
(主人公——優子)
ヴェノミ
ヴェリテッソ
ヴェカンタの黒い戦士
(主人公の同級生)
幻想王女ヴァリア
優子を操作して、襲いかかる敵を倒せ! しゃがんだり、ジャンプしたりして敵の攻撃を避け、アイテムを集めよう。パワーアップすれば、各面の最後に登場する「魔王」と互角に戦うことができるゾ。「ファンタズム・ジュエリー」は必ず取っておくこと。
ヴェード
ヴェヴン
夢幻王ログレス
ヴェルニス
ヴェーガル
ヴェダル
9月下旬、全機種同時発売予定!
PC-8801mkIISR/FR/MR/TR
X1/X1C/X1ターボシリーズ
FM7/77シリーズ
¥7,800(ディスク2枚組)
MSX ROM版 ¥6,800(予価)
※仕様は改良のため、予告なく変更することがあります。
株式会社日本テレネット
※お求めは、お近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は、使用機種名を明記のうえ、送料200円を加算して、現金書留で直接当社にお申し込みください。
〒162 東京都新宿区下宮比町8番地 グランドメゾン飯田橋209号
TEL 03(268)1159
資料請求券
コンプティーク
9月号

信頼と創造の富士通

富士通

総、天、然、ショック。



(同時発色)

色が一斉に開花する。音がイメージを刺激する。周辺機器(バイプレイヤー)もいっそう充実。

"AVC"=オーディオ・ビジュアル・コンピュータ、FM77AV。富士通から。



A **Audioに凝る。** 楽器音やサウンドイフェクトの音色データを内蔵したFM音源を、サウンドエディタ*1とミュージックエディタ*2で操って、音色のアレンジから作曲・演奏まで、自由自在。

V **Visualで遊ぶ。** 中間色も美しい4096色の天然色グラフィックス。素材をビデオディジタイズ*3して本体にとりこみ、グラフィックエディタ*4でオリジナル画像に。スーパーインポーズも一発。ビデオコンバータ*5を使ってVTRに録画したり、カラフルにプリントアウト*6することも可能です。

C **パソコンを欲ばる。** パソコン通信に欠かせない、自動発着信対応のATモデム-300、*7最大で64種類の単語を音声データとして認識することのできる音声認識カード*8を用意。

- ●赤外線ワイヤレスキーボード ●128KBのメインメモリ ●高速グラフィックスを実現する専用LSI
- ●JIS第1水準漢字ROM ●3.5インチフロッピィ ●AV機能をパワーアップしたF-BASIC V3.3

*1 *2―――オプション、各¥9,800 *3―――オプションのビデオディジタイズカード¥24,800が必要です。
*4――オプション、¥9,800 このソフトを動かすにはマウスセット¥33,000が必須です。 *5――オプション、¥58,000
*6―――カラー漢字熱転写プリンタ¥79,800 *7―――オプション、発売予定 *8―――オプション、¥49,800
▶FM77AV専用テレビは、パソコンを使わない時、テレビに切り換えてご覧ください。(アンテナ工事費別)

天然色パソコン

FM77AV

AUDIO & VISUAL

¥128,000(FM77AV-1 本体価格・キーボード付)
¥158,000(FM77AV-2 本体価格・キーボード付)
¥ 89,800(カラーCRTテレビ-15)別売

夏遊び 富士通 WHY?ワイ WHY!ワイ プラザ パソコン,ワープロの不思議体験!!
会場:東京・富士通プラザ丸の内☎(03)215-0321 大阪・富士通プラザOBP☎(06)949-0371
大阪・富士通プラザ梅田☎(06)344-7648 大阪梅田会場は、毎週月曜日休館
8/31(日)まで好評開催中!!
※大阪会場は8月24日まで。

富士通株式会社●OA営業統轄部 〒100東京都千代田区丸の内1-6-1 ☎(03)216-3211(代)
技術的なお問い合わせは―FMインフォメーションサービス☎(03)432-0816(お問い合わせ時間)10:00~18:00月~金(祝日を除く) 富士通プラザ(マイコンスカイラブ含む) ●丸の内(03)215-0321 ●秋葉原(03)251-1448●札幌(011)222-5466●仙台(022)266-8711●名古屋(052)261-5141 ●大阪(06)344-7648 ●広島(082)211-1717●福岡(092)713-4392

コンプティーク

1986 Sep. VOLUME 21 発行／角川書店 9月号

もくじ CONTENTS



ザナドゥからイシターまで人気ゲーム徹底解析！
RPG大特集 第3弾

『覇邪の封印』ゲームマップ
イラスト／牧内 浩



COVER

アートディレクター／高木和雄
フォト／岩瀬陽一
ヘア・メイク／海東忠(BONAMI)
スタイリスト／藤野笛羽
モデル／吉沢秋絵
▶おニャン子クラブ会員No25番の吉沢秋絵ちゃん。今月からスタートするパソコン通信〝コンプティーク・アイドルデータバンク(おニャン子編)〟の第１号をつとめてくれるのだった。今月号は秋絵一色!!

Crush THE Game



DRAGON GYM ドラゴン・ジム



●IDOL 山瀬まみインタビュー 藤井一子 佐野量子 石川秀美 勇直子 森下恵理 〜
●ANIME「時の旅人」「火の鳥」記者会見 OAVレビュー
●いろいろ 「妖怪天国」「美少女の伝説」 おニャン子／渡辺美奈代

コンプティーク情報局



ひろばのコーナー

RPG WORLD

AVG WORLD

超SFバロック・ファンタジー・コミック

神聖記ヴァグランツ Vagrants

ハードウェア情報のページ HARD PACK PAGE

コンプティーク9月号についてのお問い合わせは

休日を除く月〜金曜日の午後４〜６時の間に **03(359)9900** で受け付けています。なお、この雑誌の記事や内容について以外のお問い合わせは御遠慮ください。もちろん、トップシークレットテレフォン同様に、まちがい電話厳禁。ゆっくり正確にダイヤルしてネ。

ハドソン・ゲーム・ミュージック
これを聴けばパワーアップだ‥!!



◀初回プレスのみ両面ピクチャーディスク!!



GMOレーベル第3弾！好評発売中。

ご存知「スターソルジャー」をはじめ、「チャレンジャー」「ボンバーマン」「ロードランナー(チャンピオンシップ)」など、ハドソンのゲーム・ミュージックが満載。しかも片面はオリジナル7曲、片面はアレンジ・バージョンが5曲も入っている。過激にアレンジされたスターソルジャーも聴けるぞ！その上レコードは〝初回プレスのみ両面ピクチャーディスク〟片面にキャラクター・イラスト、片面にあのビックスターブレインがデザインされているぞ！(カセット・CDには初回特典としてピクチャー・ディスクA面と同じデザインのイラストステッカーが付きます)

収録ゲーム・ミュージック！

●オリジナルサイド①スターソルジャー②ナッツ&ミルク③バイナリィランド④ボンバーマン⑤バンゲリングベイ⑥チャンピオンシップ・ロードランナー⑦チャレンジャー●アレンジサイド①ボンバーマン②ナッツ&ミルク③バイナリィランド④チャンピオンシップ・ロードランナー⑤スターソルジャー

LP：ALR-22903 ¥2,200 カセット：ALC-22903 ¥2,200 CD：28XA-87 ¥2,800（CDのみ8月25日発売）

SINGLE 8月25日発売!!

スターソルジャー・アレンジ・バージョン

スターソルジャーのメインBGMを過激にアレンジしたスマッシュ・シングル。(LP収録のアレンジ・ヴァージョンをリミックスしたもの)これを聴いてゲームをすれば、パワーは2倍アップだ!! ◉初回特典：キャラクターステッカー付き

B/Wチャンピオンシップロードランナー・アレンジ・バージョン ALR-798 ¥700

HUDSON GROUP HUDSON SOFT®

[ハドソン・ゲーム・ミュージック]の次はこれだ!!

GMOのゲーム・ミュージック・シリーズも好評のうちに、いよいよ第4弾の登場だ！「魔界村」「戦場の狼」「1942」他を収録した「カプコン・ゲーム・ミュージック」がそれだ。8月25日の発売だから、君の耳を夏バテさせないで、もうしばらく待っていてほしい。

G.M.O RECORDS

GMOレーベルからのお知らせ

GMOレーベルではゲーム・ミュージックを演奏する個人、グループをさがしている。デモ・テープと君(たち)の写真・経歴をアルファレコードまでドンドン送ってほしい。期待してるぞ!! ただし、送ってもらったテープ、写真などは返却できないので、ソコントコあらかじめ了解してね。

〒108 東京都港区芝浦3-5-39 アルファレコード㈱GMO係

Alfa™ アルファレコード株式会社 販売元 ワーナー・パイオニア株式会社


EXCITE'86
ザナドゥでおなじみの日本ファルコム ビッグイベント
SUNDAY
8·31
0101
丸井新宿店
XANADU
■と き…8月31日(日) P.M.1:30〜 P.M.4:00〜
■ところ…丸井新宿店
ファッション館店頭 イベントコーナー
テクノ館2F パソコンコーナー
(雨天の場合は一部プログラムを変更することがありますのでご了承ください。)
ファッション館店頭 イベントスペース
フジテレビ"モーニングワイド"でおなじみ
司会…きゃん ひとみ
■きゃんひとみと日本ファルコムスタッフの生のトークでキミの知らなかったゲームの魅力を吸収しちゃおう。
日本ファルコム ソフト紹介
■だれよりも早く!! ソフト新作発表
■ミス・ザナドゥと…撮影会
■ファルコムオリジナルグッズが当たる!!
■ファルコムオリジナルグッズ抽選会
テクノ館2F パソコンコーナー
この手でさわってワクワクしちゃおう!
■ソフト実体験
■オリジナルグッズ紹介
■ソフト新作発表
■プレミアム交換
スタッフ募集
正社員およびアルバイト
●パソコン・ファミコンゲームソフトの企画・制作
●アミューズメント商品の企画・制作
●出版(編集・執筆・企画・制作)
●音楽担当(ゲームミュージックの作編曲、効果音の作成他)
Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19 カトービル
TEL.0425(27)6501(代)
日本ファルコム EXCITE'86
オリジナルグッズ
抽選券
コンプティーク

安い！品ぞろえ豊富！新作ソフト即入庫！

Family Computer Land ★ Family Computer Land ★

ファミ

新品カセット、中古カセット超特価激安販売！いらなくなったファミコン関連用品高く買います。(カセット、ファミコン本体、DISK等)

チェーン店募集中！

詳しくは右記の各地域本部までお電話にてお問い合わせ下さい。

ファミコンランド地域本部

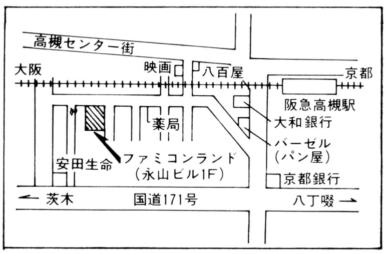
■関西地域本部
TEL 075(321)1582

■中部北陸地域本部
TEL 0586(73)6218

■東北地域本部
TEL 022(221)2845

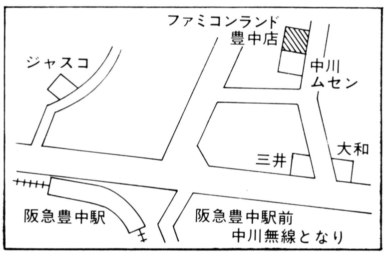
■関東地域本部（設立事務所）
TEL 03(791)9834

大阪府



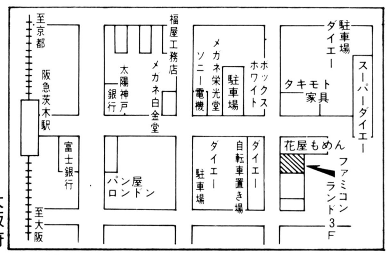
■高槻店 ☎0726-75-7366

大阪府



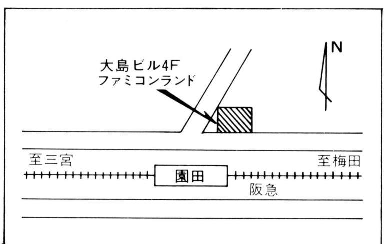
■豊中店 ☎06-858-7282

大阪府



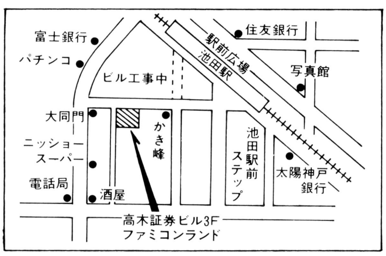
■茨木店 ☎0726-33-5312

大阪府



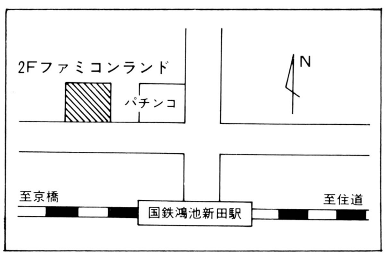
■園田店 ☎06-494-2251

大阪府



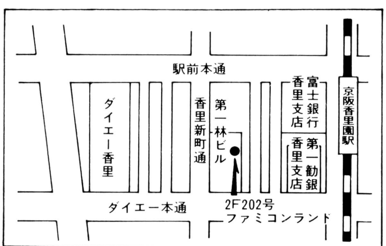
■池田店 ☎0727-53-4070

大阪府



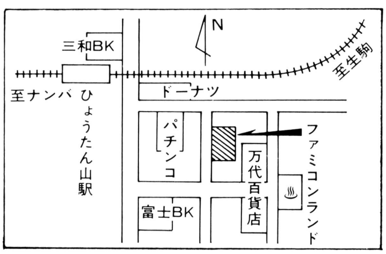
■鴻池店 ☎06-744-6802

大阪府



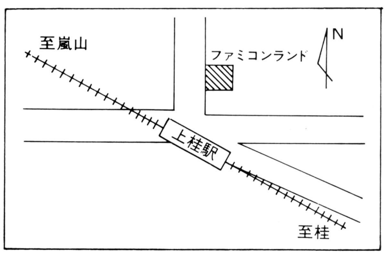
■香里店 ☎0720-34-5679

大阪府



■瓢箪山店 ☎0729-85-1330

京都府



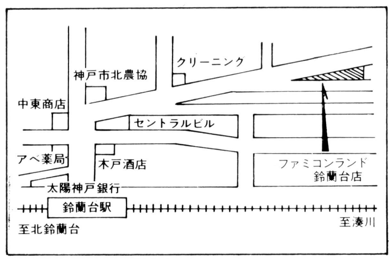
■上桂店 ☎075-381-1968

ファミコン専門店チェーン

コンランド

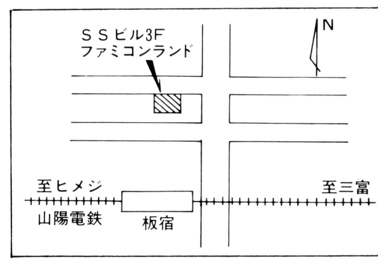
※当ファミコンランドチェーンでは郵送による買い取り及び通信販売はいたしておりません。お近くの当チェーン店までご来店下さい。

※類似名のお店に充分、ご注意下さい。当ファミコンランドチェーン店は、左上のドラゴンマークを目印に。



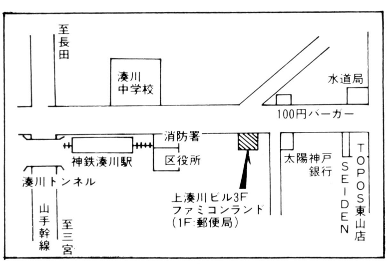
兵庫県

■鈴蘭台店 ☎078-591-0148



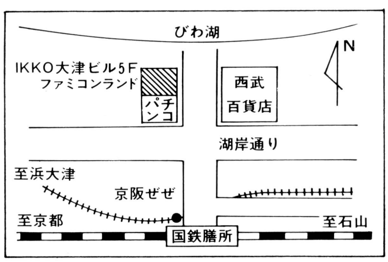
兵庫県

■板宿店 ☎078-731-6005



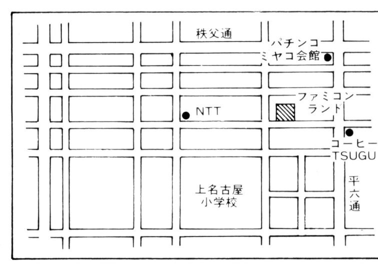
兵庫県

■湊川店 ☎078-521-0356



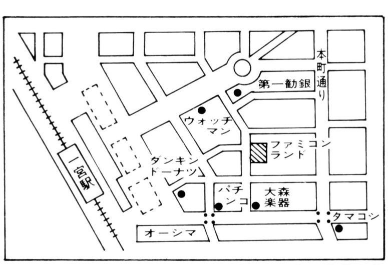
滋賀県

■大津店 ☎0775-25-7191



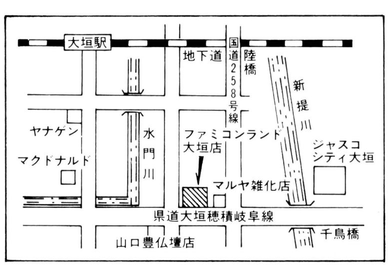
愛知県

■名古屋店 ☎052-531-8924



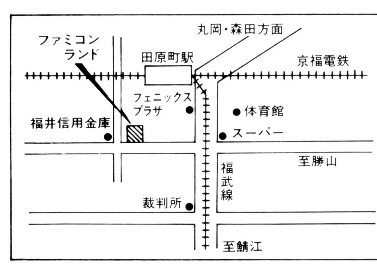
愛知県

■一宮店 ☎0586-24-3519



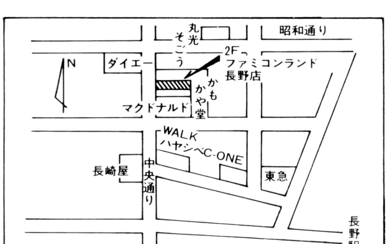
岐阜県

■大垣店 ☎0584-78-1159



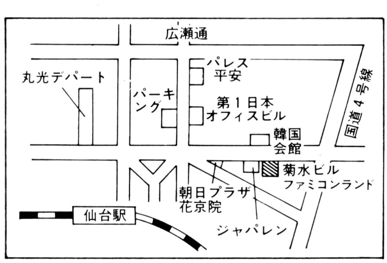
福井県

■福井店 ☎0776-24-8612



長野県

■長野店 ☎0262-27-2351



宮城県

■仙台店 ☎022-221-2845

■京都・山科店
■大阪・十三店
近日
オープン!!



マル勝(カツ)で勝つ!

特報

ソロモンの鍵

9月初旬発売予定





ソロモンの鍵

がんばれゴエモン!
からくり道中(どうちゅう)

マル勝(マルカツ)ファミコン
―増刊―
8月20日発売!

最新刊

マル勝(カツ)シリーズ③
スーパーチャイニーズ
SUPER CHINESE
●新書判80ページ ●330円



マル勝(カツ)シリーズ①
グーニーズ
●新書判80ページ ●330円

マル勝(カツ)シリーズ②
影の伝説
●新書判64ページ
●300円

マル勝DX(カツデラックス)シリーズ②
GRADIUS™
グラディウス
●A5判112ページ
●480円

マル勝DX(カツデラックス)シリーズ①
THE HYRULE FANTASY
ゼルダの伝説™
●A5判192ページ
●690円

ファミコン
マル勝(カツ)シリーズ
爆発的に発売中

プロ級
勝
パーフェクトテクニック

その他の最新ゲームが続々登場!

角川書店／コンプティーク編集部編著

大好評 発売中!!

ファミリー コンピュータ™ ゲームマガジン

マルカツ ファミコン 第7号

毎月第2・第4金曜はマルカツの日!!

いますぐ本屋さんへ!!

ファミコン情報は、これ1冊ですべてOK!



必殺ワザ・ビシバシ

がんばれゴエモン! からくり道中

巻頭一挙15ページで、ゲームを徹底的に解析。きみの世直し旅も大成功なのだ。

暑さに負けず頭をきたえろ!

夏休み特別企画 第1弾

パズルゲーム特集



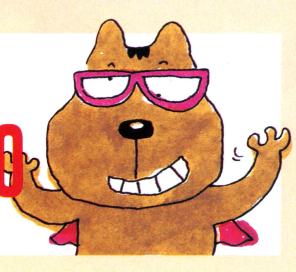
●バベルの塔●
●ソロモンの鍵●
●涙の倉庫番スペシャル●



夏休み特別企画 第2弾 豪華プレゼントつき

ファミコンウルトラクイズ500

きみはなん問答えられるか!?



角川書店 定価290円

パソコンで、吉沢秋絵

コンプティークがパソコン通信の情報提供者IPになった！



コンプティークがパソコン通信に進出！
おニャン子クラブの情報や、
これまでのアイドル・データバンクに
登場したアイドルの情報、
パソコンゲームの新作情報などなど、
おいしい情報をどんどん提供していくよ。
まずはおニャン子クラブの吉沢秋絵ちゃんの登場だ。
楽しそうに自分のデータを見ている秋絵ちゃん。
EYE-NETにアクセスして、
吉沢秋絵ちゃんに接近しよう！



▲『スケバン刑事II』

撮影／岩瀬陽一

ちゃんに接近!!



アイドル・データバンクをパソコンで！

最近、ジワジワと人気を集めているパソコン通信。ちょっと前まではオジさん中心だったみたいだけど、最近は若者もずいぶん進出してきたようだ。

そこで、“闘うパソコンゲームマガジン”の名の通り、コンプティークは闘いを開始した。フジミックのパソコン通信サービス“EYE-NET”のIP（情報提供者）になったのだ。

内容は、毎月好評の「アイドル・データバンク」のパソコン通信版、これまでに登場した8人のアイドルのデータに今後のコンサートスケジュールなどを加えたもの（タイトルもそのまま“アイドル・データバンク”）や、パソコンゲームの新作情報などなど。

そして、なんといっても楽しいのはこれ、「アイドル・データバンク・おニャン子編」として、おニャン子クラブのメンバーたちのデータをのせているのだ。第1回、記念すべき最初の登場は会員NO.25、吉沢秋絵ちゃんだ。

「夕やけニャンニャン」(月〜金、17:00〜)「夕食ニャンニャン」(金、19:00〜)、「スケバン刑事(デカ)II」(木、19:30〜、すべてCX系）出演のハードスケジュールをぬって、秋絵ちゃんが実際にパソコン通信を体験してくれたのだ。

さあ、キミも秋絵ちゃんと一緒にパソコン通信を体験してみよう。



▲『夕食ニャンニャン』



▲『夕やけニャンニャン』



◀まず、電源を入れる。秋絵ちゃんは、なんだかとっても不安そうな顔をしていたのだ



▶もしもし、ではなくて、パソコン通信の場合は、コンピュータが電話回線を通して話をする



▲キーボードをたたく姿はなかなかきまってるネ



▲じっと自分のデータを見つめる秋絵ちゃん

秋絵ちゃん、パソコン通信に挑戦!?

通信用にセットされたパソコンの前で、チョッピリ不安そうな表情をしていた秋絵ちゃん。おっかなびっくりキーボードをたたいてみたり、モニターの裏をのぞきこんだり……。実は、秋絵ちゃんは、これから何が始まるのか知らされていなかったのだ。

「EYE-NETというパソコン通信に秋絵ちゃんのデータがのっているんだよ」でも、これじゃ説明不足。秋絵ちゃんは理解できなかった。

電源を入れ、さあスタート。まず、EYE-NETに電話をかける。画面にメニューが表示されると、不安そうな表情が一転して、今度は好奇心満々。キーを押すたびに表情を変えながら、無事、コンプティーク・アイドル・データバンクに入りこむことができました。

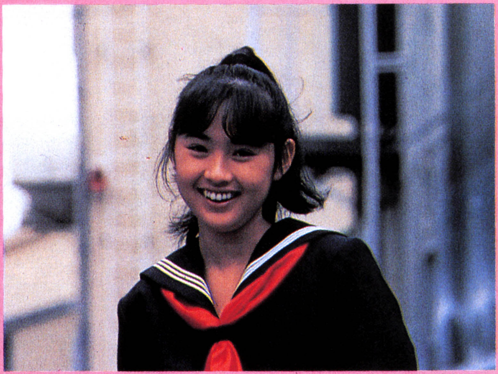
本名：吉沢章江
ニックネーム：あきえ
生年月日：昭和43年10月20日
星座：てんびん座
⋮

自分のデータだから、当然わかっているはずなのに、なぜかジッと画面を見つめている秋絵ちゃん。

「自分の部屋で、パソコンを使っていろんな情報を得られるなんて、とっても便利ですネ」

とパソコン通信のスゴサに感心。でも、「コンピュータをどう思う」という質問には「覚えるのがめんどうくさそう」という答えがかえってきた。

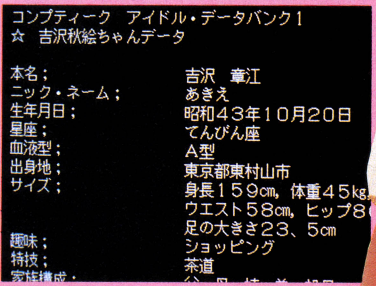
その後、いろいろなポイントにアクセスして遊んでみたけど、秋絵ちゃんは最後までパソコン通信のことをよく理解できなかったみたい。ま、とにかく、秋絵ちゃんのパソコン通信初体験はとどこおりなく終了したのです。



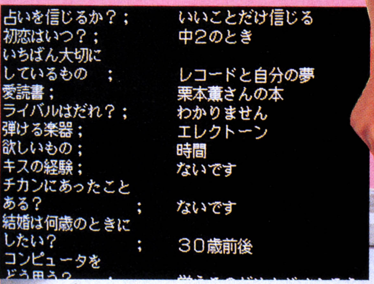
▲『スケバン刑事II』に出演中！



▲EYE-NETのオープニング画面



▲画面に吉沢秋絵ちゃんのデータが



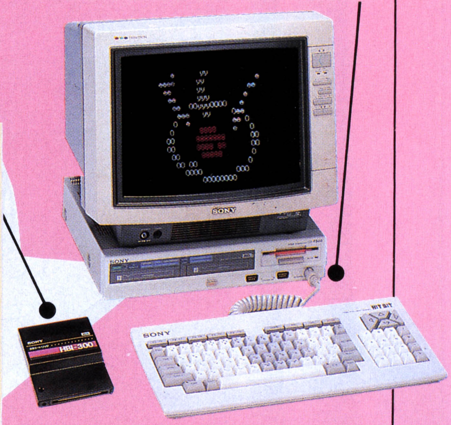
▲コンプティーク本誌と連動しているのだ



ヒットビットでアクセス

秋絵ちゃんがさわった(？)パソコンは、ご存知、ソニーのヒットビット(HB-F500)。パソコンに通信用のカートリッジと電話をつなげば、即アクセス可能だ。"覚えるのがめんどくさそう"なんて言ってた秋絵ちゃんだって、簡単に操作できちゃうのだ。接続の仕方などについては、連載中の「パソコン通信体験講座」で説明してあるのでそちらを参考にしてネ。まず一度体験してみよう。百聞は一見に如かず、だからネ。

▼ソニーのMSX2、パソコン「HB-F500」(128,000円)。これに電話を加えて、セット完了。手軽にパソコン通信を楽しめる。使用したモニターはソニーのKV-14CP1(99,800円)



▶モデム内蔵のMSX通信カートリッジ「HBI-300」(ソニー)。これ一台で、各種BBSへのアクセス、MSX同志でのパソコン間通信が可能。価格は24800円

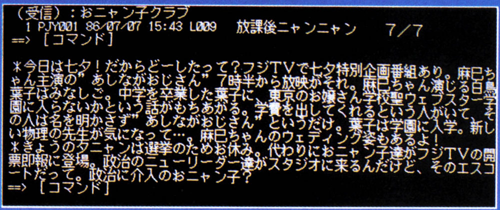
おニャン子クラブにアクセスしてみよう

EYE-NETには、コンプティークのアイドルデータバンクの他に、「おニャン子クラブ」というコーナーもある。こちらはおニャン子たちのふだんの生活を紹介するもので「放課後ニャンニャン」とサブタイトルがついている。2日に1回ぐらいのサイクルで新しい情報が入るので、これをセーブしておけば、"おニャン子日記"ができちゃうネ。

コンプティークのアイドルデータバンクは、これまでのコンプティークで紹介した少女隊、井森美幸ちゃん、セイントフォー、南野陽子ちゃん、水谷麻里ちゃん、ポピンズ、松本典子ちゃん、網浜直子ちゃんのデータとコンサート・スケジュールなどが入ってます。"おニャン子編"の方は、吉沢秋絵ちゃんの他にも、これからどんどん加えていく予定。楽しみにしててネ。



▲おニャン子たちの新しい情報が見れるゾ



▲放課後ニャンニャン

RPG大
ロール プレイング ゲーム

お待たせっ！ のRPG大特集・第3弾。好評連載『ザナドゥ』は全16ページで一挙3面公開の完結編。『覇邪の封印』をはじめ超新作RPGの必勝法も満載で、今年の夏をさらに熱く燃えあがらせるぜ。



CONTENTS



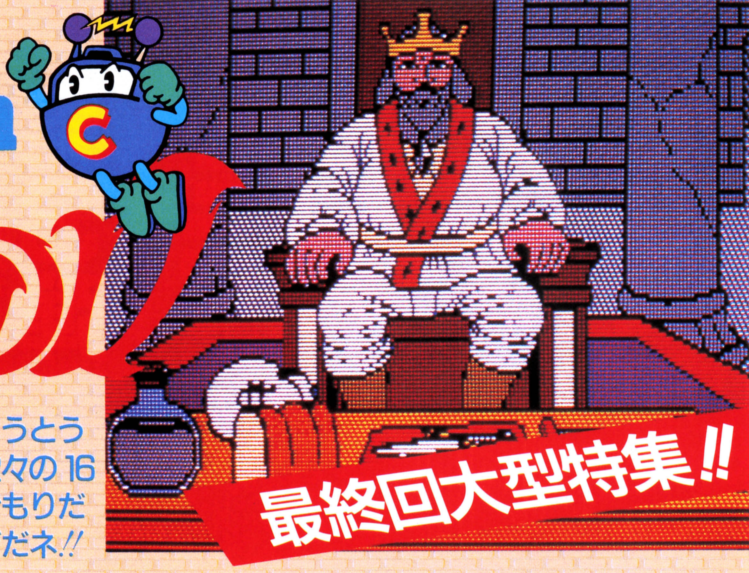
特集 第3弾

アーケード編

ザ・リターン・オブ・イシター

ナムコ ——— P46

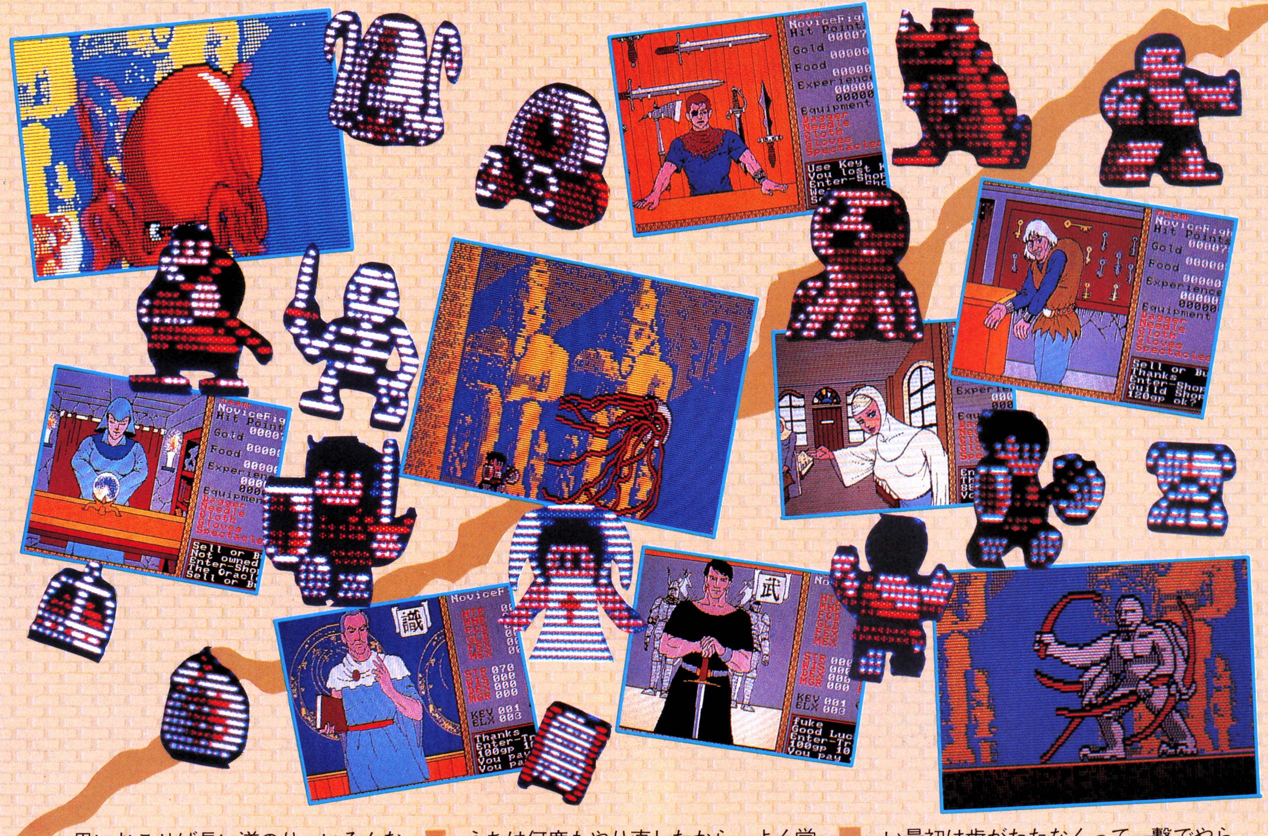
How to Win パソコン版 ザナドゥ XANADU



ながーい道のりだったザナドゥも、とうとう今回が最終回。で、それを記念して、堂々の16ページ特集だ。おさらいから番外編までもりだくさんで、これはカンゲキもんのページだネ!!

最終回大型特集!!

LEVEL 1-7 本番前に総おさらい。いろんなことあったネ



思いおこせば長い道のり、いろんなことがありました。なんちゃって、まだこれからがたいへんなんだけどね。でもいつの間にやらキャラクターのレベルもだいぶ上がって、いっぱしの戦士に見えるじゃないか。短剣ひとつでヨチヨチ歩いてた頃がなつかしいね。ゴブリンに勝てなくてさ。いきなりビック・クラーケンの部屋に飛びこんだときは、パニック起こしたっけ。最初のうちは何度もやり直したから、よく覚えてるんだよね。でも本当にいきづまったのはレベル3。モンスター全部倒して、さぁ、寺院へ行くぞって思ったら、中へ入れないでやんの。おかしいなぁと思ったら、いつの間にやらカルマが死ぬほど上がってて、泣く泣くリセットかけたっけ。

多くの困難をのりこえてきたけど、クラウン取るのは大変だった。たいてい最初は歯がたたなくって一撃でやられちゃうんだもん。今に見てろって、また鍛えてから戻ってきてね。それでもようやく3つめのクラウンが手に入り、残りはあとひとつさ。

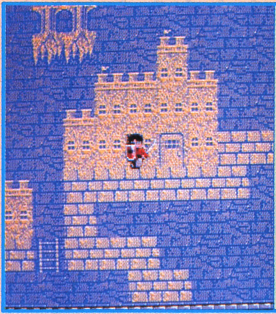
なんか、いっつも余裕がなくて一生懸命だったけど、ここまできたらあと少し。レベルごとに趣向がこらしてあって、それもとっても楽しみなんだ。さぁ、これからもがんばるぞ!!

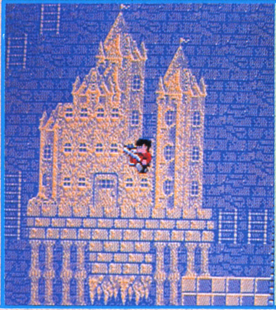
LEVEL 8 世界地図の上をうろつくモンスター

まずは、レベル8のマップをとくとご覧あれ。そう、気がついた人も多いはず。この面はなんと世界地図の形をしているんだねえ。レベル7から出てきた洞窟が南極で、その上にあるのがオーストラリアだろ。キミが、えっちらおっちら上ってきたはしごは地溝帯っていうんだ（知らない人は学校の先生に聞いてみよう）。お店なんかも、ちゃんと考えて配置されている。たとえば、インドに寺院、北欧に魔法屋さん、ってな具合さ。歩きまわるのが、がぜん楽しくなっちゃうだろ？　はしご渡りがちょっとつらいけど、まぁたいていどこでも歩きまわれるから、ウイングドブーツはむだづかいしないように。

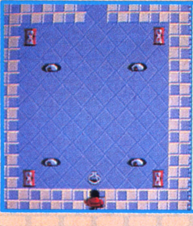
地図について、いくつか忠告しておこう。まず、落ちたらはいあがれないくぼみに注意！　場所は、寺院の左側、イギリスの宿屋があるところ、南アメリカ大陸の底、この3つだ。落ちちゃった場合は、しょうがないからマトックを使おう。南アメリカとアフリカはでっかい建物があるくせに両方ともダミーという、はっきりいって不毛の地。南アメリカなんか期待させといて、下まで行くと出られなくなっちゃうんだから意地が悪い。とくにモンスターがいるわけでもないので、行く必要もない。ところが、それに比べモンスターがうじゃうじゃいるのがソ連。しかも強いヤツが多い。ソ連の内陸部はヨーロッパと断絶（！）されているので、ぐるっと回って中国経由か、北から入るルートを覚えておこう。

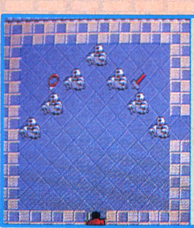
さて、このレベルの攻略法なのだが、モンスターの強さには、まったくまいってしまうね。とにかくレッドポーションがいくつあってもたりないのだ。それなら、こちらもグレードアップせねば、というわけでまず建物内の探索を先にやろう。モンスターのいる部屋はそう多くないし、今回は館ごとに出てくるモンスターが決まっているので攻めかたしだいだ。ただし、マントルを使わないと脱出できない建物があるので注意。アメリカにあるケマゾツの館がそうなんだが、じつはここにグレイトソードがあるんだ。そこでちょっとアドバイス。とりあえずアワーグラスを使ってケマゾツの館を攻めちゃうのだ。みんな倒して取るもの取ったら、マントルを使ってあちこち歩きまわっちゃう。隠し部屋なんてのもあるけど、なんにもないからとりあえず無視。なんとかして効力の切れる前にスペクテーターのいる部屋に出よう。そう、本当は北極にあるはずの館にまぎれこんでしまうんだ。いちばん奥のエリクシールのある部屋に出ると、片道分の鍵が節約できてラッキーなんだけどね。スペクテーターはコロシオンを使ってくるけどこれぐらい恐がってちゃだめ。防御力を鍛えるつもりでこらえよう。グレイトソードの経験値も早めに上げて、戦士のレベルが上がれば、外のモンスターとだってだいぶ戦えるようになるはず。さぁ、ガンバロウ！

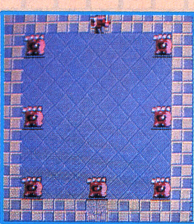

アメリカにあるモンスターの館。脱出するのにマントルが必要だ

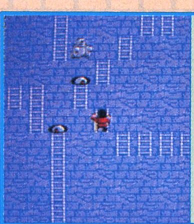

ソ連にあるモンスターの館。能力アップのアイテムなんかがあるぞ

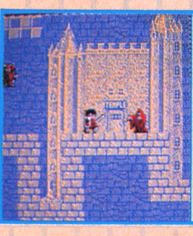

北極にあるモンスターの館。ポイズンがいっぱい。鍵が必要なのだ


ケマゾツはえたいの知れんヤツだが強いのだ

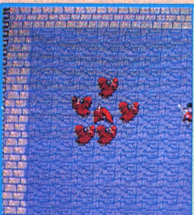

ソ連の館の中はシャンブリンマウントの巣!!

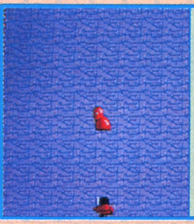

うっかりふみこむと、十字砲火をあびるぞ


邪魔ものが多くて、はしご渡りがたいへんだ


レベル7ではお目にかかれなかった寺院だよ

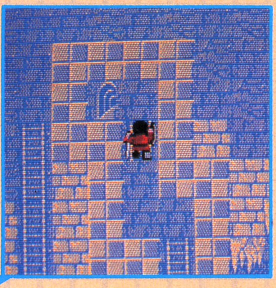

わざわざ来たのに、こんなのってないよー


ウァヴァーンは強いけどいいもの持ってる


ジャイアントファイヤーは速い！　つおい!!

ザナドゥ XANADU MAP マップ

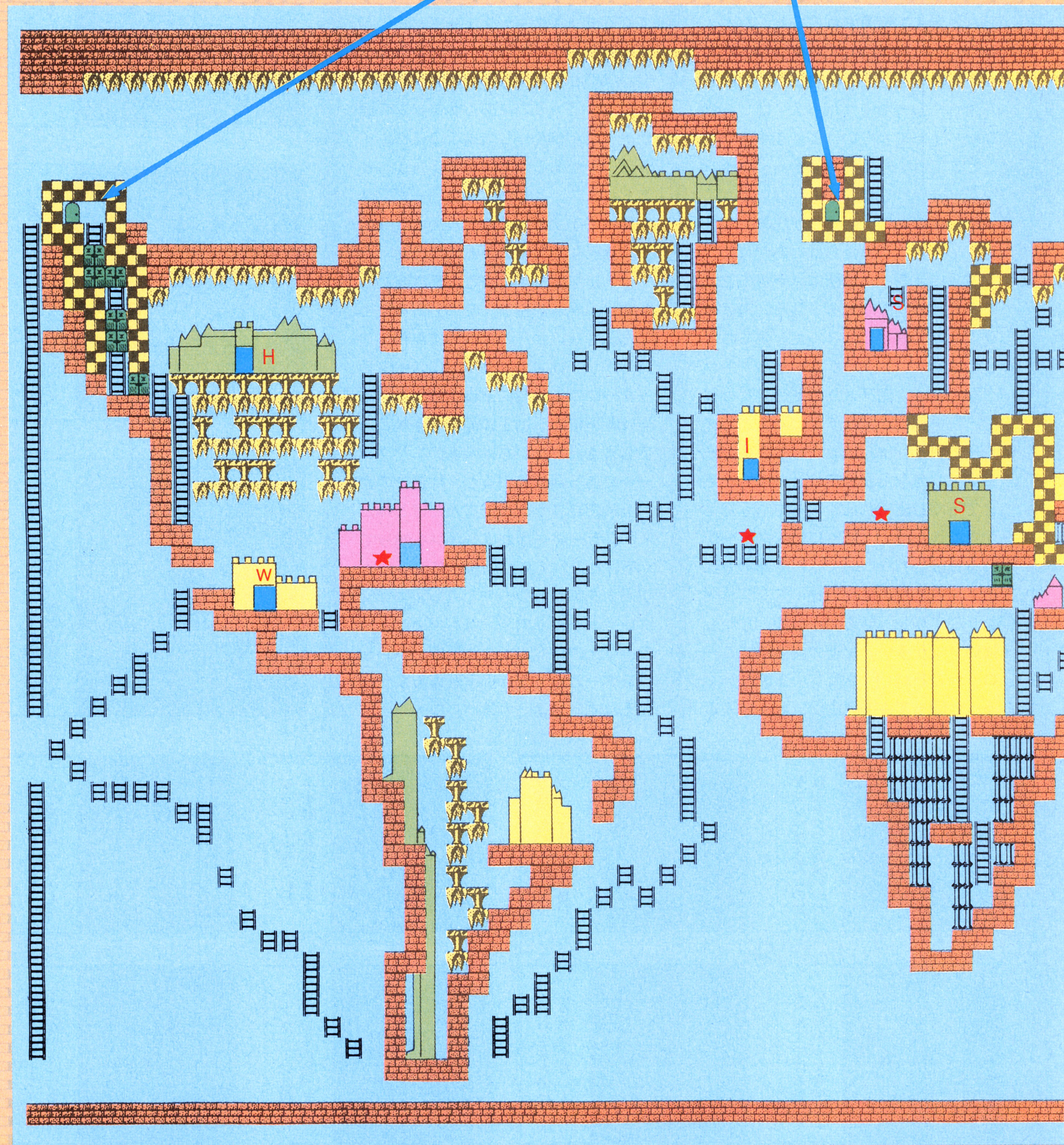
LEVEL 8



レベル９への洞窟その①でーす



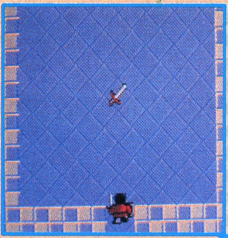
レベル９への洞窟その②でーす



部屋内の凡例　A～Q＝アイテム一覧参照／★＝デカ・モンスターのいる部屋／☆＝特殊な武器、ヨロイ、楯／Go＝金／Fo＝食料／Po＝ポイズン／・＝トラップポイズン／Ⓚ＝鍵／Ⓖ＝マジックグローブ／Ⓡ＝ロッド／Ⓔ＝エリクシール／Ⓜ＝マッシュルーム／Ⓗ＝ハンマー／Ⓟ＝ペンダント／Ⓑ＝ホーリーバイブル／Ⓑf＝ブーツ／Ⓒ＝クリスタル

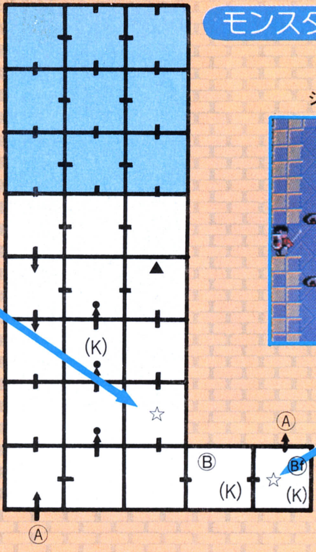
ちょっと見つけにくいところにある



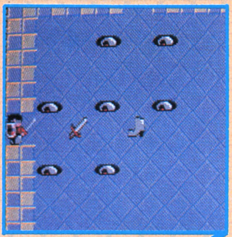


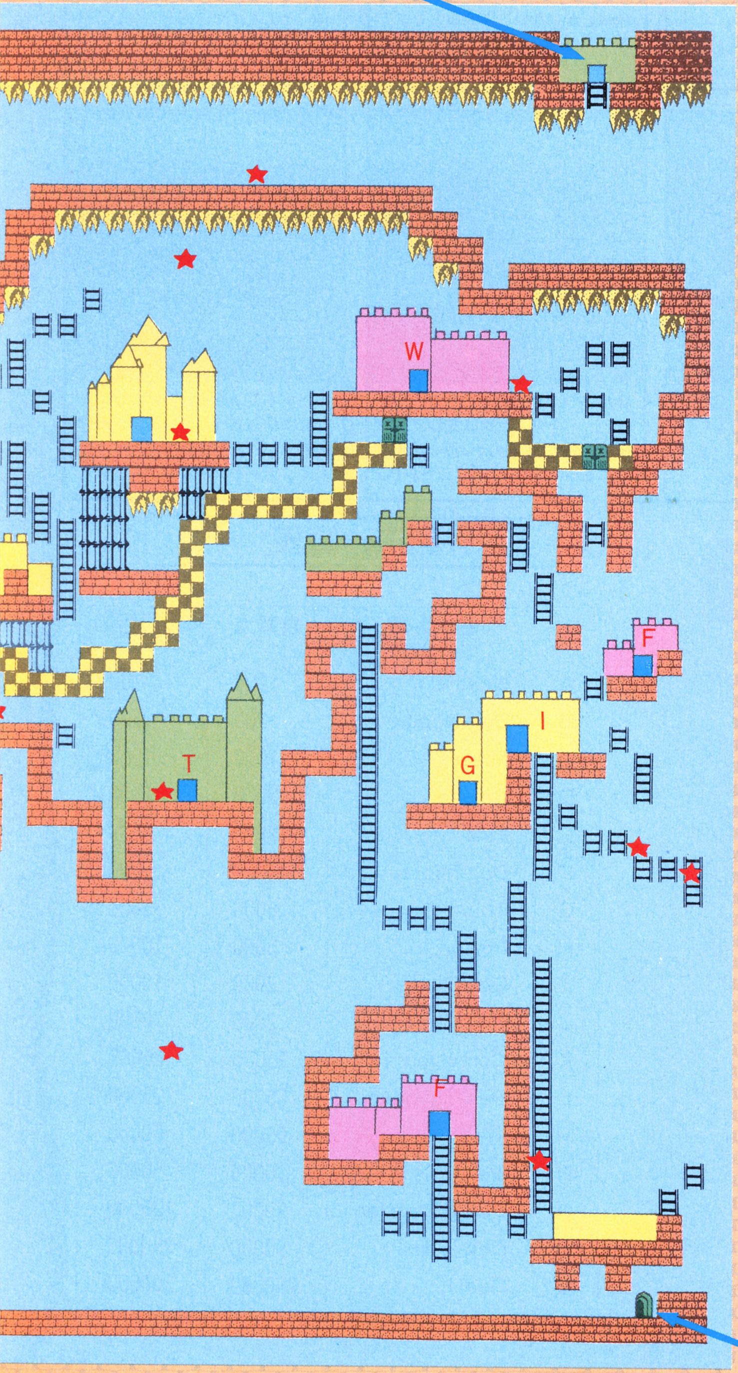
ジャイアントソード

モンスターの館1

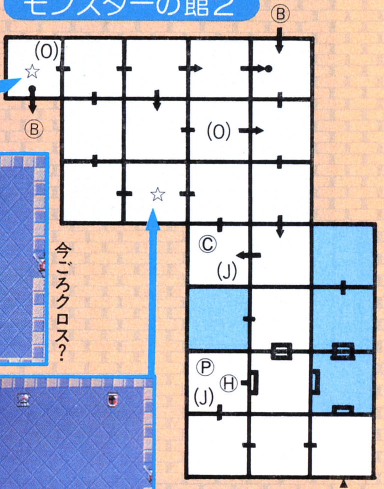


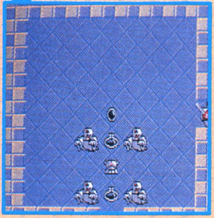
ショートソードとブーツ



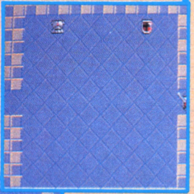


モンスターの館2

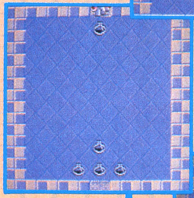




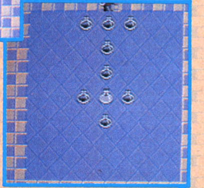
今ごろクロス?



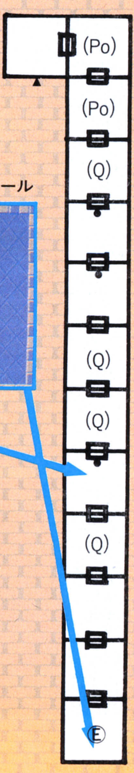
スプリントメイル

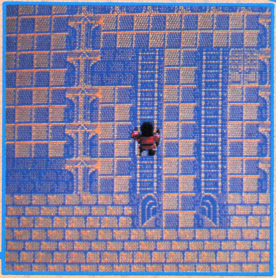


一番奥エリクシール



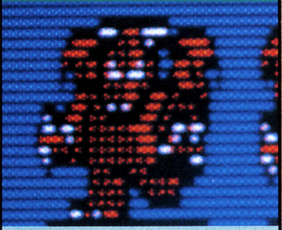
モンスターの館3



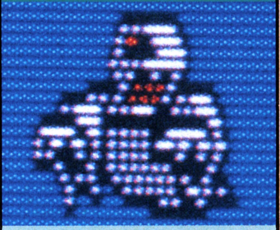


レベル7からはこの洞窟を使う

モンスター LEVEL8

スピンドデビル


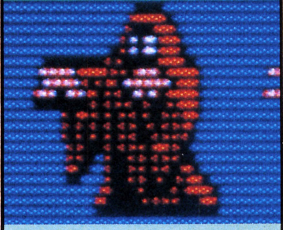
最初のヤツはたいしたことがないんだが、油断してるとどんどん強くなる。要注意！(鍵、ペンダント、Rポーション、ペンダント)

シャンブリンマウンド


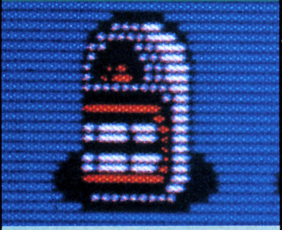
魔法を使わないし、あんまり攻撃的ではない。ちょっとトロイけど力はあるんだぞ（金、Ｂｒポーション、毒、デーモンズリング）

スペクテーター

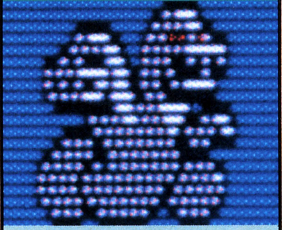

こいつは北極にあるモンスターの館にしかいない。消えることができて、コロシオンをビシバシ投げつける（毒×2、ボトル×2）

チャロン


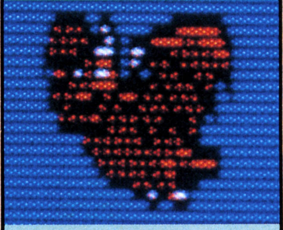
数が多く、消えてはコロシオンを使ってくるのでうっとうしい。武器で攻撃すればイチコロ（Ｆクリスタル×2、ペンダント、ロッド）

ケマゾツ


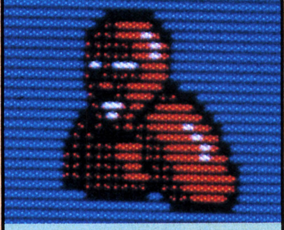
近寄るといきなり穴からのびあがって攻撃、おもしろいヤツだが強い。攻撃型と非攻撃型がいる（バランス×2、毒、マッシュルーム）

アンフィスバエンド


かならず2匹で出現する。食料源だからもっとたくさんいてもいいのになぁ。動きがすばやい（食料×2、鍵、デーモンズリング）

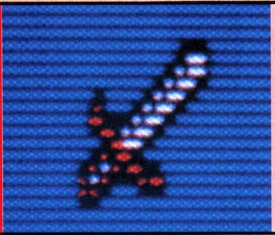
ウァヴァーン


数が多いうえに動きがすばやく、攻撃的。空を飛ぶヤツは敏しょう性が高いので、攻撃力があるのだ(アワーグラス×3、エリクシール)

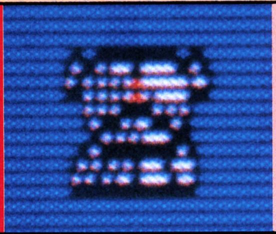
ジャイアントファイヤー


レベル8では最強。投げつけてくる火よりももっと恐いのは、そのすばやい動きと攻撃力である（金×2、デーモンズリング×2）

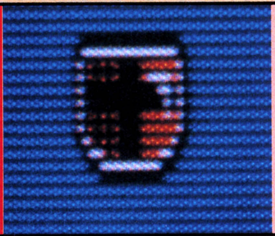
アイテム LEVEL8

剣(ソード)


ショートソードとグレイトソードが手に入る。後者は店では買えないものだ

ヨロイ


クロスとスプリントメイルが手に入る。あいかわらずヨロイのほうは不作だ

楯(シールド)


今回は＋3スモールシールドがひとつだけ。ここにきて楯の出をケチってるぜ

魔法一覧表

	種　類	攻撃力	価　格
A	Needle	200	100
B	Deg-Needle	200	500
C	Mitter	1000	1000
D	Deluge	2000	2000
E	Fire	2000	2000
F	Deg-Mitter	1000	5000
G	Thunder	5000	5000
H	Poison	5000	10000
I	Deg-Dluge	2000	10000
J	Deg-Fire	2000	10000
K	Corrosion	25000	25000
L	Deg-Thunder	5000	25000
M	Tilte	50000	50000
N	Deg-Poison	10000	50000
O	Deg-Corrosion	20000	125000
P	Deg-Tilte	50000	250000
Q	Death	250000	300000

LEVEL 9 最後の決戦間近!! キングドラゴンへの道は?

ザナドゥもいよいよ大づめ、レベル9にきた。ずばり言っちゃうけど、このレベルにいるんだよね、キングドラゴン。さぁ、これまでの長い道のりを思って感慨にふけっているヒマはないのだ。

なあんてはりきったんだけど、このレベル9ってものすごく複雑なんだよね。まずアーチの橋のところにあるワープに悩んだ人は多いはず。それぞれレベル8の洞窟から出てきたところはそっくりなんで、わけがわからなくなっちゃうのだ。でもワープの位置さえわかれば、かんたんに行き来ができて便利なんだよね。うまく飛び越えたりして活用しよう。

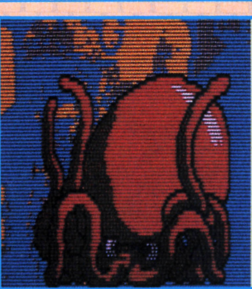
ワープポイントの感じがうまくつかめたら、なるべく弱いヤツを選んで戦おう。デカトンとかアデプトなんかわりと楽勝。ボルトとゲーブリーダーについては、悪いことは言わない、魔法で倒そう。ゲーブリーダーの4番目はティルトが効かないので注意。邪魔なところにいるけど、動かないヤツだから、ま、そのまま置いておこう。

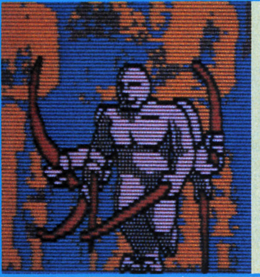
歩きまわっているうちに、モンスターの館も見つけることだろう。ボルトが前でうろついているほうの館には、ムラサメブレードや+2リングメイル、そのほかいろんな物が落ちているからぜひとも回収したい。たて長のショップ街があるほうのエリアは、ウイングドブーツを使わないと脱け出せないので、用事はしっかりすませて、要領よく動こう。たとえば食料。キャラクターのレベルも上がって、だいぶ食料の消費量もふえているんじゃないかい?

ぼやぼやしてるとすぐなくなっちゃうぞ。レベル10へ抜ける洞窟へ行こうと思ったら、鍵が40個も必要だ。戦士のレベルなんかも上げときたいよね。そうだ、ボトル持ってるだろう。買えたら、ぜひデスの魔法を手に入れておこう。デスの魔法は早めに経験値を上げておいたほうがよい。シルバードラゴンと戦うときには、ぜひ必要なんだ。お金がいくらあってもたりないけど、モンスターの館で手に入れたお宝を金に替えれば、多少のたしにはなると思うよ。

さて、このあたりまでは、だいたいみんな歩きまわることができたと思う。でも、それじゃキングドラゴンのいる館やレベル10への洞窟へ行く道はどうかな? これがまた入り組んでてやっかいなんだよね。そう、あの柱がななめに並んでるところをジグザグに歩いていくんだ。ところどころアーチが邪魔で遠まわりしなきゃいけないんだけど、ちゃんと一本道が通っていて、歩いていけちゃうのだ。どっから入るのか、地図を見て考えよう。

3番目のモンスターの館には、4つめのクラウンを持ったシルバードラゴンをはじめ、今まで出てきたデカ・モンスターがうじゃうじゃいて、キングドラゴンを守っている。よっくこころして行きたまえ。


おなつかしやのクラーケン・ジャイアント。レベル3の主


カーティケアはレベル7で出てきた。もう恐くないね

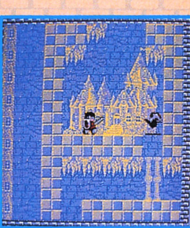

4つめのクラウンの持ち主。シルバードラゴンだゾ

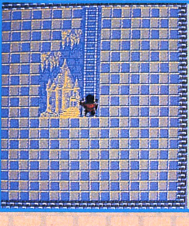

このキングドラゴンを倒すのがキミの究極の使命なのだ

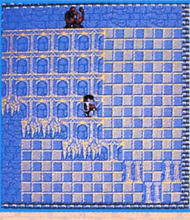

ここにオティフがいるかどうかで区別する?


たてに長ーいショップ街。ご用件はこちらで


おっと、めんどくさいところにのさばってるゾ


ボルトがのさばるモンスターの館1なのだ


ちっこいけど中は広いモンスターの館2

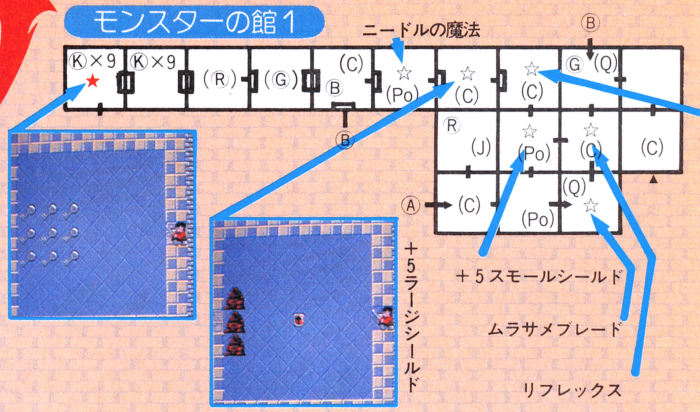

この道はどこへ続いているんだろー!?

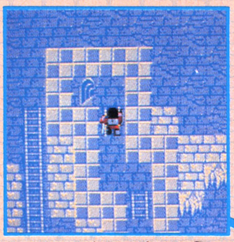

これはただのダミー。いやに立派じゃないか

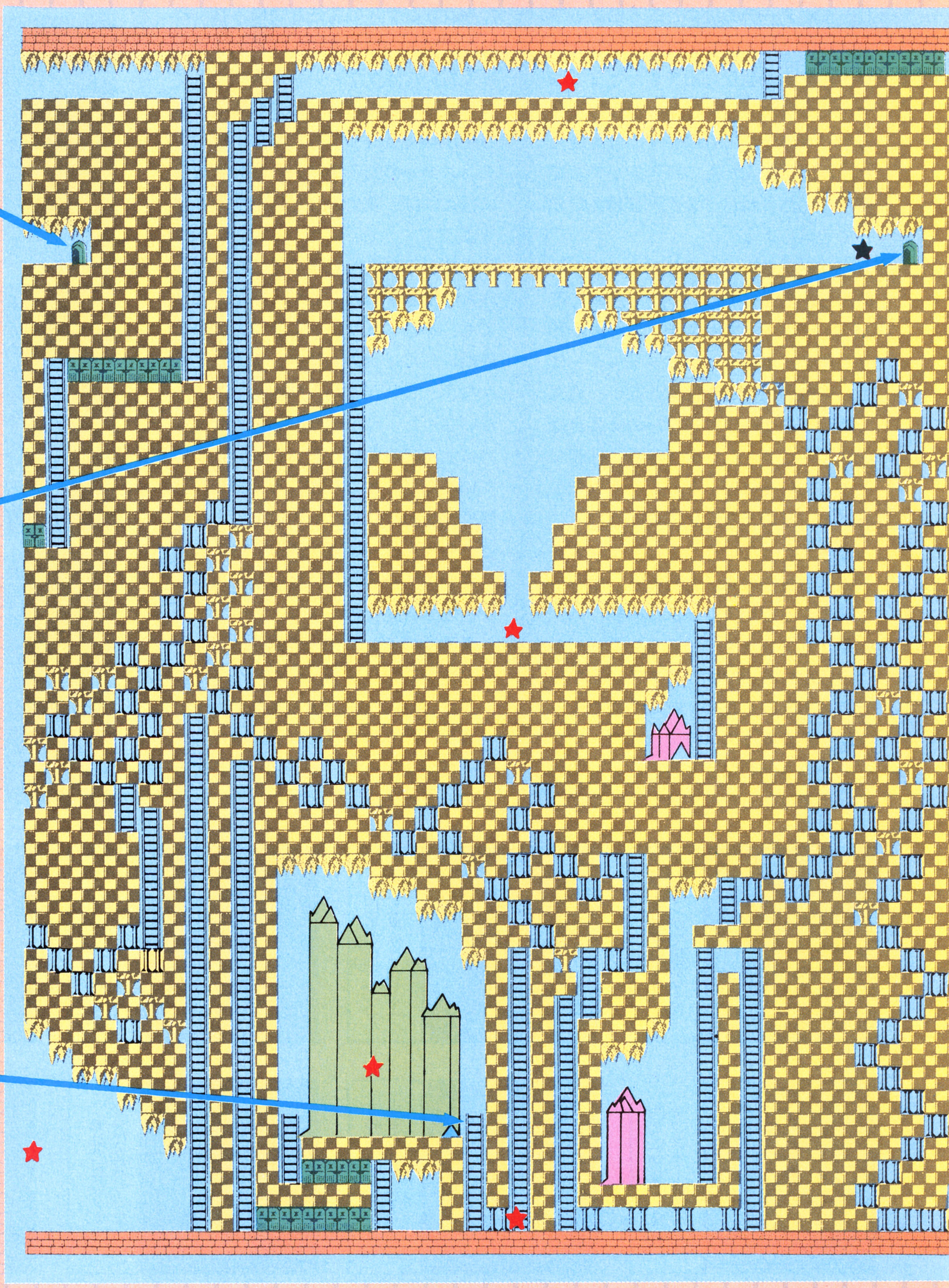

ここは4 9で上れる。洞窟に通じるルートだ

ザナドゥ XANADU MAP マップ

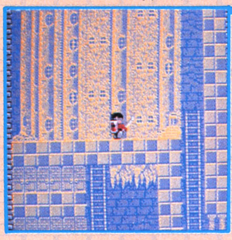
LEVEL 9

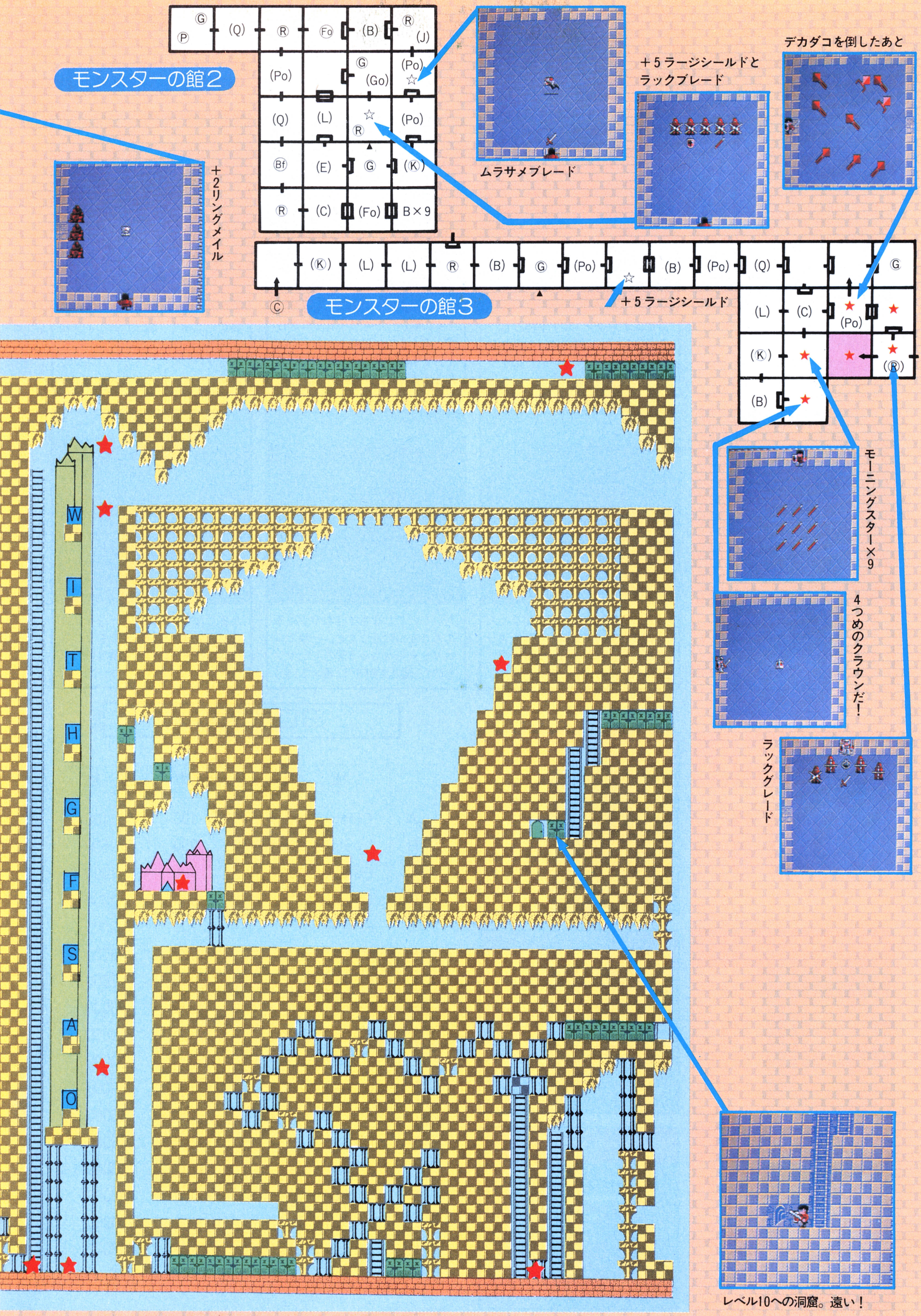



レベル8からの洞窟その①




レベル8からの洞窟その②

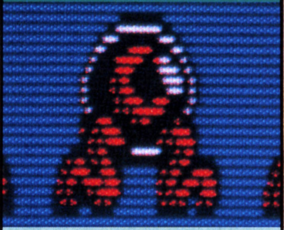
キングドラゴンの居城なのだ




モンスターの館2
+2リングメイル
ムラサメブレード
+5ラージシールドとラックブレード
デカダコを倒したあと
モンスターの館3
+5ラージシールド
モーニングスター×9
4つめのクラウンだ！
ラックグレード
W
I
T
H
G
F
S
A
O
レベル10への洞窟。遠い！

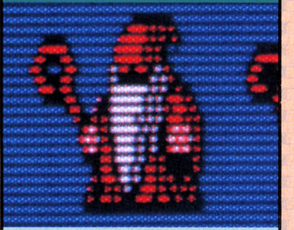
モンスター LEVEL9

デカトン



ひさしぶりにかわゆいカモ。ポイズンを使うようだが、たわいないもの。チョロチョロ飛んでてつかまえにくい（鍵×3、ペンダント）

アデプト



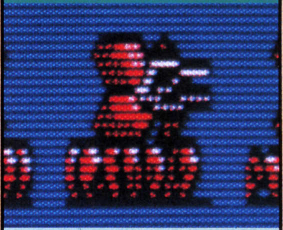
コロシオンやティルトを使うし、姿も消えちゃう。魔法使いの典型だ（Rポーション、デーモンズリング、ボトル、アワーグラス）

オティフ



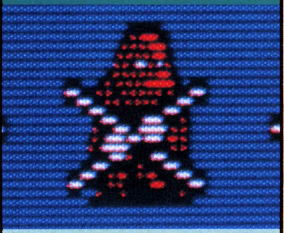
2本の腕(？)を振りまわしながら寄ってくるのがとてもかわいいが、とっても攻撃的なので、やられることもある（Rポーション×4）

イッチュル



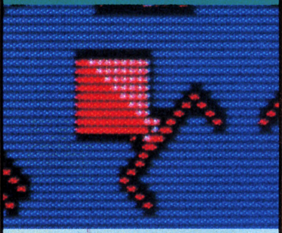
姿が不気味で、魔法があんまり効かないヤツ。攻撃はわりと当たるゾ（ペンダント、Fクリスタル、Mグローブ、Bオニキス）

ダークストーカー



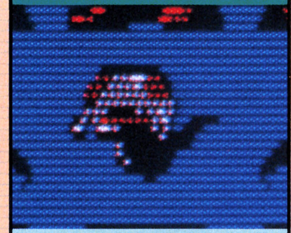
棒を振りまわしながら集団で寄ってこられると恐い。瞬間魔法を使ってくるヤツもいる（エリクシール、ボトル、Mグローブ、ロッド）

ヤリーカ



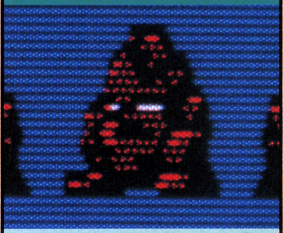
弱いのは最初だけ。魔法がまったく効かないので武器だけがたよりだが、ちょっとつらいかな（毒、食料×2、デーモンズリング）

ボルト



たいしたことなさそうなヤツだろ。でもうかつに近づくと、一撃でコロリとやられちゃう恐ろしいヤツなのだ。魔法で倒そう（毒×3、金）

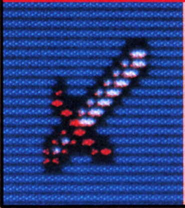
ゲーブリーダー



なまじな攻撃ではダメージを受けない。動かないけど、攻撃するときには目があくのだ。4番目のヤツはティルトが効かない（ランプ×4）

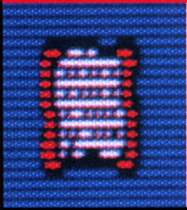
アイテム LEVEL9

剣(ソード)



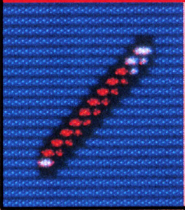
ラックブレードとムラサメブレードが手に入る。とっても強いぞ

魔法(スクロール)



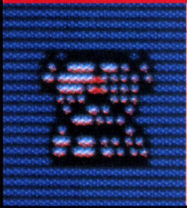
ニードルが手に入る。期待したのに、もう！売っても金にならん

ヤリ(スピア)



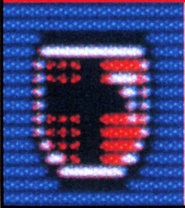
モーニングスターが9本。カーティケアを倒すと手に入るのだ

ヨロイ



リフレックスと+2リングメイルが手に入る。後者のほうが強力だ

楯(シールド)



+5スモールシールドと+5ラージシールドが手に入るのだ

ヨロイ一覧表

	種　類	防御力	価　格
A	Cloth	100	100
B	Leather-Armor	200	500
C	Padded-Mail	300	1000
D	Studded-Mail	500	2000
E	Ring-Mail	700	3000
F	Scale-Armor	1500	5000
G	Chain-Mail	2000	7500
H	Splint-Mail	2500	8000
I	Banded-Armor	3500	10000
J	Half-Plate	5000	20000
K	Full-Plate	10000	40000
L	+2Leather	20000	50000
M	Reflex	30000	75000
N	+2Ring-Mail	50000	100000
O	+2Full-Plate	75000	150000
P	+2Reflex	100000	200000
Q	Battle-Suits	200000	500000

LEVEL 10 モンスターの館には、リッチなお宝がいっぱい

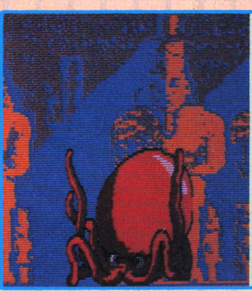
えー、レベル10です。「なんでー？　レベル9でキングドラゴン出てるじゃないか」と言うのは、ザナドゥをやったことのない人。そうなんだねぇ。たとえレベル9を全部制覇したところで、まだ、キングドラゴンの相手はできないのだよ。ドラゴンに絶大な効力を持つというあのドラゴンスレイヤーだって手に入ってないだろう？　つまり、キングドラゴンとの決戦のためのトレーニングラウンドであり、また必要な装備を整えるために用意されたのが、レベル10なんだ。

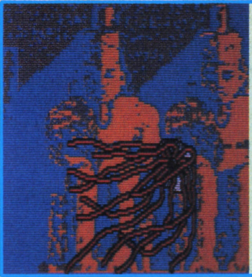
そこでさっそく探索。とはいえ、ワープがあったり、くぼみに落ちこんだりで、いきなり翻(ほん)ろうされてしまうので、ここはウイングドブーツを効果的に使って攻略しよう。モンスターも強いけど、とくにＣＺ-812ＣＥとイシイス、アラコッラは要注意。ロボットのＣＺはめちゃくちゃ丈夫で強いし、あとの２つはデスの魔法を使ってくるんだ。でもＭＧＲ（魔法に対する抵抗力）の値が100の人だけはご安心。なんと、敵の魔法が全然効かなくなっちゃうんだ。ただし100を越えると、魔法によるダメージがかえって増えちゃうので気をつけよう。うかつにクリスタルなんか取らないように。えっ今ごろ言ってもおそいって？　そういう人はしかたないからデーモンズリングでも使ってね。

さて、壁にＤＳ][なんて描いてあるところなんかも行って鑑賞してきたら、いよいよドラゴンスレイヤーを取りにいこう。うずまきエリアの中心にレベル10の唯一のモンスターの館があるね。そう、ドラゴンスレイヤーもバトルスーツもみーんなそこにあるんだ。さあ、さっそく入ろう。おっと、ここで中に入れない人がいるはず。この館に入るためには条件が２つあるんだ。まず、クラウンが４つそろっていること、それからカルマが０であること。条件を満たしてない人はすみやかに下のレベルに行って使命を果たしてこよう。

館の中はこれまで以上にお宝でいっぱいだ。装備なんかは、今まであんなに苦労してきたのにと、思わずくやしくなるぐらい立派なものがごろごろしている。それらを守っているのがデカ・モンスターの群れなんだけど、シルバードラゴンを倒したキミにはメじゃないよね。おっと、この館はマントルを使わなきゃ出られなかったり、入れなかったりする部屋があるんだっけ。デカ・モンスターと戦うとアイテムの効力は切れちゃうから、マントルはいくつか必要だぞ。

がんばってドラゴンスレイヤーを手に入れたら、マジックグローブを回収したりして経験値を上げたのち、レベル９に戻って、いよいよキングドラゴンと決戦だ。何度死んでもくじけずアタック!!　タイミングが命なのだ。アドバイスは、頭をねらえ！　ってぐらいだな。それではガンバって感動的なラストをむかえてほしい。幸運を祈る!!

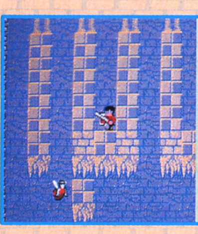

デカキャラオンパレード①
クラーケン・ジャイアント

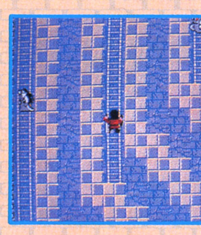

デカキャラオンパレード②
ゲレル・ジャイアント


デカキャラオンパレード③
カーティケア

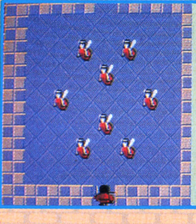

デカキャラオンパレード④
シルバードラゴン

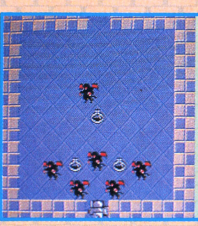

落とし穴って、ようするに普通の通路なのネ


こういうあこぎなしかけが多いんだよね

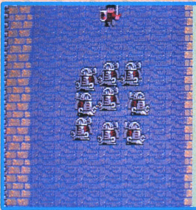

うずまき状にぐるぐる歩いていくと……!?


じっとその場にうずくまるカッパードラゴン


こういう場合は、ぼく困っちゃうんだなあ

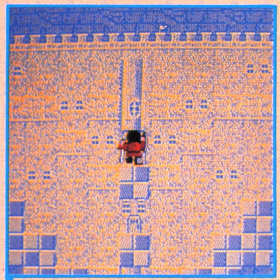

シルバードラゴンを倒したあとにいきなり…


デスの魔法もヒトに使われると気分が悪い


こいつ嫌いだ。デーモンズリング使っちゃう

ザナドゥ XANADU マップ

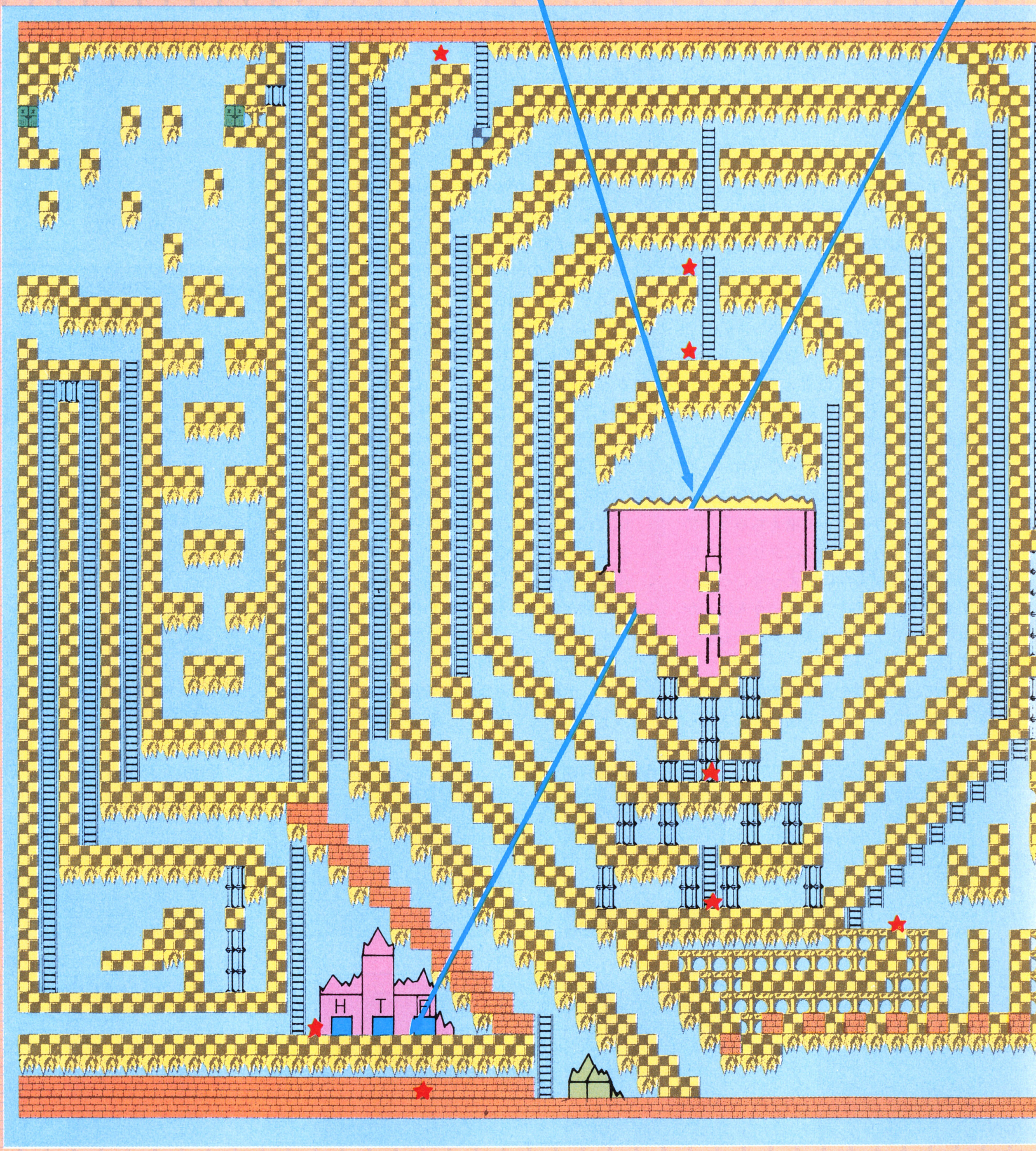
LEVEL 10



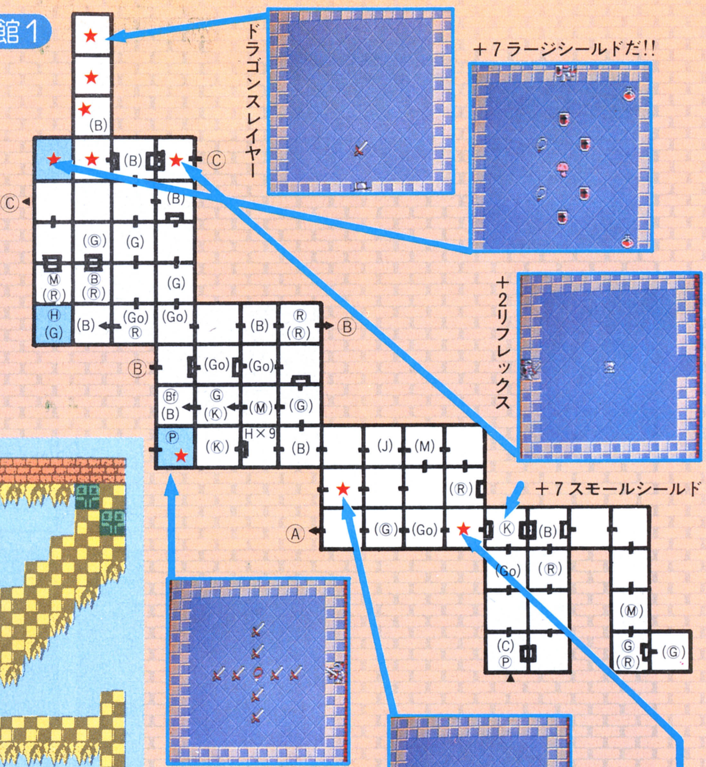
お宝いっぱいのモンスターの館

こんなところにもひっそりとお店が





モンスターの館1



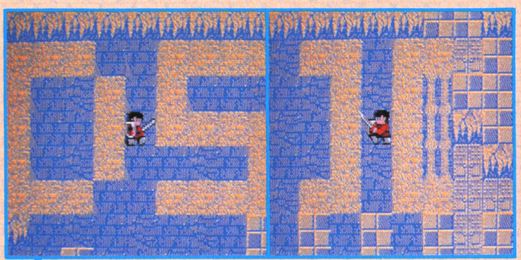
ドラゴンスレイヤー

＋7ラージシールドだ!!

＋2リフレックス

＋7スモールシールド

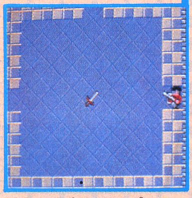
入口も出口もないよ一



壁に浮きあがる「ＤＳ」の文字



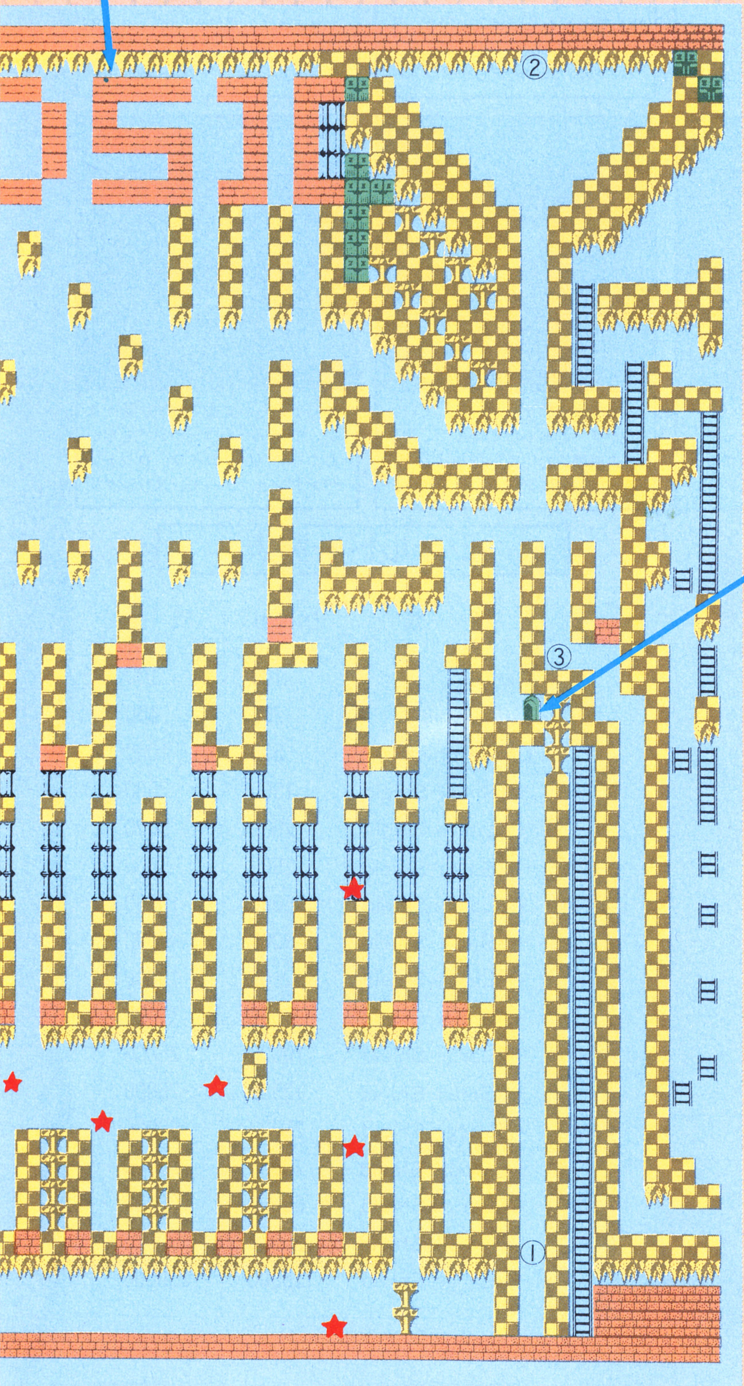
バトルスーツが８コも！



ヴォーパルウェポン



レベル9からの洞窟はこれだけ



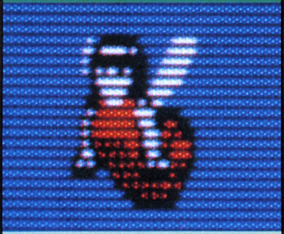
寺院の秘密！ドラゴンスレイヤーのありかを示す地図!?



魔法使いのほうのレベルがウィザード・レベル15、マスターウィザードの位にまで達すると、寺院で、このへンてこりんな地図を見せてくれるんだ。これこそ、あのドラゴンに対して絶大な効力を持つという伝説の剣、ドラゴンスレイヤーのありかを示す地図なのだ。寺院の坊さんは、キミのキャラクターがドラゴンスレイヤーを持つ資格ありって認めてくれたんだね。うれしいじゃないか！　坊さんの期待に応えておくれ!!

モンスター LEVEL10

シルフ



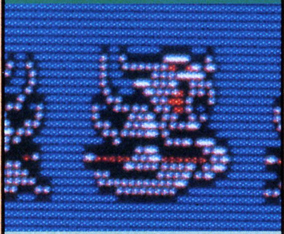
殺しちゃいけない。恐ろしいほどカルマがつくのだ。部屋の中にうじゃうじゃいられるともう邪魔でたまらない（Oゴールド×4）

メデューサー



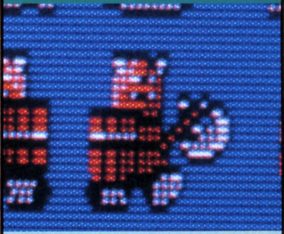
ティルトか何かを使ってくるが、はっきりいってたいしたことないヤツ。妙にひょうきんなんだよね。いちおう♀（Rポーション×4）

サラマンダー



これでもこのレベルでは弱いうち。でも持ってる宝がすごいのだ。マントルだけは確保（クリスタル、マントル、ボトル、アワーグラス）

バーサーカ



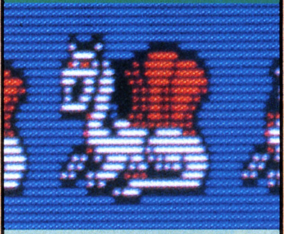
動きはすばやく、攻撃力がめちゃくちゃある。魔法が効かない。まっとうに強いヤツはきらいだ（ミラー、ルビー、ミラー、ボトル）

アラコッラ



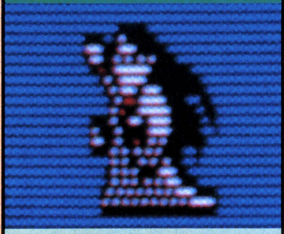
デスの魔法を使ってくる。デカモンスターを倒したあとに、突然出てくるパターンが多い（Rポーション、Wブーツ、ランプ×2）

カッパードラゴン



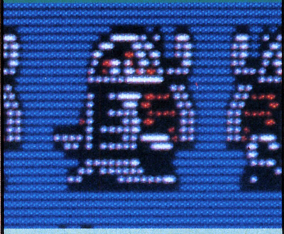
銀（シルバー）と銅（カッパー）の格の違いが表れてしまった。でもねらいは正確で強い（Mグローブ、ロッド、マッシュルーム×2）

イシイス



女神のくせにそんなことしていいのか！　とおもわず叫んでしまうデス攻撃。たいていひとりで現れる（鍵×2、アワーグラス×2）

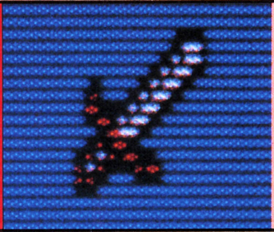
CZ−812CE



めちゃくちゃ丈夫で魔法が効かない。ヴォーパルウェポンでもないとつらい（Mグローブ、ロッド、ペンダント、デーモンズリング）

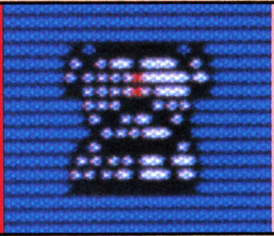
アイテム LEVEL10

剣（ソード）



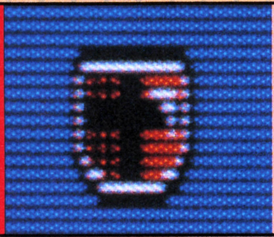
ムラサメブレードが8本とヴォーパルウェポン、ドラゴンスレイヤーが手に入る

ヨロイ



バトルスーツが8つ手に入る。最強のヨロイが、束になってころがってるなよ!

楯（シールド）



+7スモールシールドと、+7ラージシールドが手に入る。後者は見つけにくい

シールド一覧表

	種　類	防御力	価　格
A	Gloves	100	100
B	Small-Shield	200	400
C	Large-Shield	500	1000
D	+1Small-Shield	1500	2500
E	+1Large-Shield	2000	5000
F	+2Small-Shield	2500	5000
G	+2Large-Shield	5000	10000
H	+3Small-Shield	3000	10000
I	+3Large-Shield	7500	15000
J	+4Small-Shield	6000	15000
K	+4Large-Shield	10000	25000
L	+5Small-Shield	12500	25000
M	+5Large-Shield	25000	50000
N	+6Small-Shield	20000	50000
O	+6Large-Shield	60000	100000
P	+7Small-Shield	50000	100000
Q	+7Large-Shield	125000	250000

おおいなる戦いの最後に……



汝の戦いは、神々の御言葉とともに記される今日、その終わりを告げた。
汝の試練、大いなる意志示す戦いは、
勝利の 杯 をもって祝され、
天の輝きをもって誉れなる、金のモールとなろう。

この地にて、長きにわたる民の苦痛の叫びは、
大いなる意志の化身、
即ち汝の手にする、選ばれし者の剣にて
悪しき種とともに、取り除かれた。
見よ、重苦しく築かれし、死の砦は
輝きを地にもたらす、壮麗なる碑としてよみがえる。
壁と塔にかこまれしその姿は、
内にも、外にも
叡智の徴として、その姿を地に映すであろう。
エイジアの、大いなる先祖にして王なる、
クーブラ・カーンの姿は取り戻された。

まもなく、地の子らが再び頭を下げ
芳き香りの精達が風と共に踊り、
生命の泉より注がれる聖なるアレフの流れは、
あまねくこの地を潤すであろう。
聞け、人及ばぬ永遠の果てに還元される流れが
偉大なる祖先の声と代わりて響きわたるのを
民の嘆きとうめきが、汝と神々を讃える唄になるのを

もはや、永き時の流れによってさえ
なにひとつ流されることはないであろう。

しかし、天と地が分けられしその時より、
悪しき種は水のごとく蒔かれ、
悲しみの涙、流されたる血にて潤い
堕ちたる果実をその枝につける。
おお、蒔かれたる地、怒濤の大海のごとく。
おお、その数、うちよせられたる砂のごとく。
吹きあげられたる者は、
汝に無数の魂が奏でる、悲哀の唄をささやくであろう
それは、汝を求める民達の祈り
そこは、汝の耕すべき新たなる土地
流れし神々の涙は、汝を導くであろう。
汝の手より剣が離れることはない。

おお、神々の御手にのせられたる者よ
新たなる旅の時まで、
その魂に安らぎを与えるがよかろう。

ザナドゥ XANADU 番外編

さあ、LEVEL10もクリアして、やってきたのが番外編。ザナドゥって、やってみるといろいろ裏ワザ、小ワザがいっぱいあるんだネ

ウラテク、ハイテク、こんなにあるのを知ってたかな?

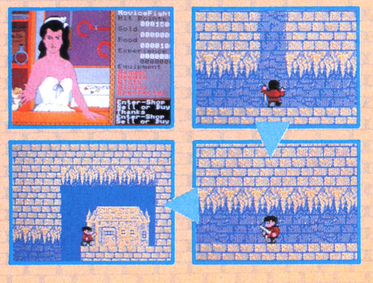
名前の入力



王様のところへ行って名前を言うと、王様はお金と最初の装備（クロスとダガーとニードル）をくれるよね。ところが、ここである特殊な名前を入れると、いきなり立派な装備をくれちゃうことがあるのだ。なかでもすごいのを2つ、ヒントを教えてあげちゃおう。ひとつはプログラマーの木屋さんを折りこんだ名前。もうひとつはDSⅡで始まる名前なのだ。

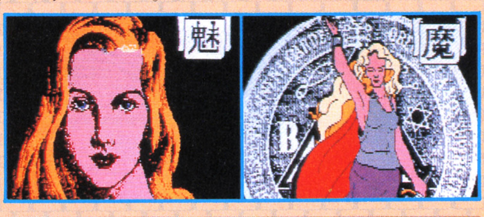
謎のアイテムショップ

発売当初だいぶ話題になったのが、このアイテムショップのありか。もう知ってるよね。いちおう確認すると、地上から落ちたところで左に5歩、落ちてきたたて穴が見えなくなったところですぐひき返すと、ワープしちゃって出現するんだよね。どのアイテムも標準価格で100G。ここでかしこい買物をしとくと、この先探検がぐっと楽になるのだ。買物アドバイスとしては、手持ちのスペクタクル・Rポーションを全部売って、マントルやWブーツ、Dリングなんかを買うのがいいね。

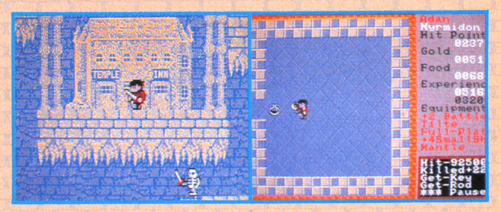


初期設定

これにはだいぶ悩まされる。うまくいかなくて何度もやり直したって人も多いんじゃないかな？　いろんなアドバイスがでてるけど（ぼくも第1回にやりましたが……）ぜったいに高いほうがいいのがCHR（カリスマ）。もう90でも100でもいい。ばっちりお金をつぎこむこと。それから、ぜったいにお金をつぎこんじゃいけないのが、MGR（魔法に対する抵抗力）。なぜかというと、MGRは値が100で効果が最大限発揮するようになっていて、それ以上になると、かえって敵の魔法攻撃によるダメージが大きくなっちゃうのだ。だから最初からいくらか数値があると、レベルが上がっていくうちに100を越えてしまい、最後に苦労するんだ。ちょっといじわるだね。



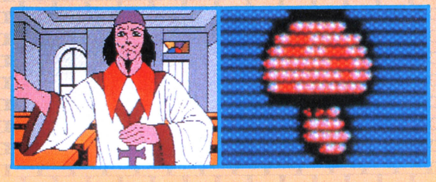
カルマ



こいつもわりと問題になった。そう、セーブやリストアのときお金がなかったり、罪のないヤツを殺したりすると、めちゃくちゃカルマが上がって寺院に入れなくなっちゃうんだよね。次のレベルに進めないのだ。一度上がったカルマを下げるためには、ポイズンを取るしかない。ヒットポイント半分と引き換えにカルマが5下がるけど、ちょっとわりにあわない。ユイナルとナーレッド、シルフに手を出してはいけないのだ。彼らと出合ってしまった場合は、キャンドルやシフトキーを使おう。誤まって傷つけたりすることがないぞ。

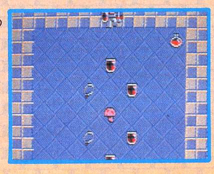
H・Pアップ

寺院に行って普通以上にH・P（ヒットポイント）を上げる方法をまとめとこう。今いるところより下のレベルの寺院に行くか、H・Pの下2ケタが77のときに寺院に入るかして、キャラクターのレベルを上げればいいんだ。でも食料消費量も上がるから多用は禁物。

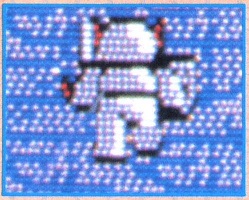


部屋の秘密

そのレベルにあるモンスターの館の部屋は全部4×16の四角の中に並んでいるんだ（ちょうどレベル7みたいなね）。マントルを使えば外に出ないでイッキに全部の館をめぐってしまうこともできる。隠し部屋の位置も推測できちゃうね。



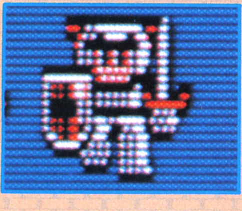
キャラの成長



セコイけど安易にキャラクターを成長させてしまう方法だ。まず、強いヤツは魔法やアワーグラス・Dリングなんかを使って倒してしまう。キャラクターのレベルを上げてから、今度は弱いヤツの攻撃や魔法をわざと受けて、ヨロイや防御力なんかを鍛えるのだ。新しいディスクCにキャラクターを移して、モンスターを再現させるって手もあるけど、この場合認定証は出ないゾ。

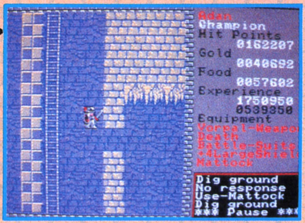
エリート攻略法

ずばり木屋さんに教えてもらいました。初期設定、70、40、40、40、10、80、0。あまったお金とアイテムを売ったお金でBオニキス4個、Dリングとマントルを買えるだけ買う。で、いきなりレベル5のモンスターの館に行って、全部屋を制覇（マントル使って右へ右へと進む）。あとはその装備でレベル1に行けば無敵なんだって。



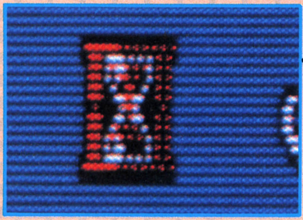
アイテムのグレイドアップな活用法

マトック



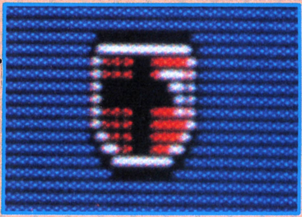
意外と知られてないのがマトックの活用法。じつは一歩先の床だけでなく、真下だって、上だって、飛び降りながらななめにだって使えちゃうのだ。マトックはじょうずに使うと便利だよ。

戦闘シーン



戦闘シーンでは時間が経過しないことを利用すると、アイテムの効力はいつまで切れない。全部屋に敵がいる館なんかは楽に攻略できるね。

シールド



＋2ラージシールドと＋3スモールシールド、どちらが強いかキミも迷っただろう。正解はラージシールドさ。スモールのほうは売っちゃおう。

デーモンズリング



アワーグラスと並んで、無敵になれるアイテムなのだ。どちらを使うかは状況しだいだけど、すぐに次のヤツが出現するから、こっちが便利。

キャンドル



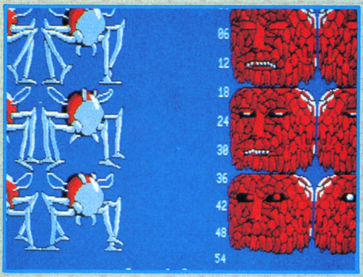
武器を使えないかわりに相手の攻撃も受けない。殺したくない相手とぶつかったときに便利だってことは前にも言ったね。でも魔法を使ってくるヤツには効き目がなくて攻撃されちゃう。

つぎはXANADUシナリオIIが待つぞ!

日本ファルコム・木屋開発課長の㊙メッセージ

コンプティークでは攻略法もとうとう最終面まできたけど、みんなはどうかな？　ザナドゥ、楽しんでくれただろうか？　まだまだ先が遠い人、もしくはこれからトライしてみよう、っていう人に言えるのは、とにかく失敗を恐れず、めげず、どんどんやり直そう！　ってことだ。ザナドゥのおもしろさは試行錯誤にあるからね。それにレベル3まで行ったら、要領がつかめる。それまでのしんぼうだ。ところで、もうすぐシナリオIIが発売されると思うけど、ザナドゥが3次元的展開だとしたら、こちらは4次元感覚。難易度は、1.5倍ってとこかな？　ファミコン移植についてはまだ考えてませんね。とにかくパソコン派にどんどん楽しんでもらいたいからね。





▲シナリオIIの㊙画面だ！

How TO Win





▶ソフト付属のメタルフィギュア

新しいコンセプトの正統派RPGなんだな、これが

ここは、いまだ剣と魔法がその力を思うぞんぶんふるっている幻想の世界。そこにはさまざまな魔獣が存在し、神話や伝説も生々しい実感をともなって語りつがれていた。

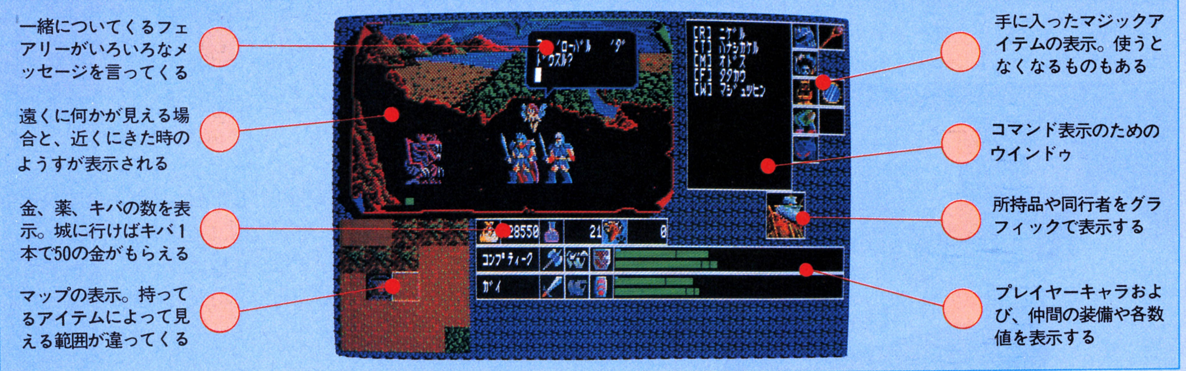
当時、この世界の地は4つの国に分かれ統治(とうち)されていた。その国々、アペイダース、エラトス、アルカス、アレオスの諸国は、現在たがいの力のつりあいの中で平和を保っていた。平和は人々を豊かにし、彼らの目は過去から未来へと向けられるようになった。その中で多くの歴史が、伝承され、神話が埋もれていった。故事は脚色され人々の好む伝説と化し、歴史の語り部(かたりべ)は吟遊詩人(ぎんゆうしじん)となっていった。故事の中に織りこまれた貴重な教訓、未来の人々への警告などが失われていった。

これら失われた故事のひとつ、アルカスの国にバァンドゥラと呼ばれたものがあった。それは、彼の地と異次元の世界を結ぶ通路に関わるものである。はるかな昔、それは彼の地におおいなる恐怖と混乱をもたらし、時の勇者イアソンの死を賭(と)した覇業(はぎょう)により彼の地は救われ、通路はふさがれたのであった。

この伝承が人々の間から忘れ去られようとした時に不幸は起こった。不注意なふるまいが、あろうことかイアソンの死を賭した封印を取り払ってしまったのであった。バァンドゥラの通路は再び脈動し、異次元の魔獣を吐き出していった。アルカスの兵は、これら異次元の軍勢をかろうじて撃退したものの、それはただの前ぶれにしかすぎないものであった。長老たちは考えた。そしてひとりの英雄に、かつての英雄イアソンのなした偉業を再び果たすべく旅へと送り出したのである。この若き勇者こそは、のちに勇者イアソンと並び称される救世の英雄、すなわち覇者の勇者であった。

だがいっぽう、異次元の軍団もこうした状態を黙って見ているわけではなかったのであった……。

覇邪の封印メインスクリーン



あえて私はこう言いたい

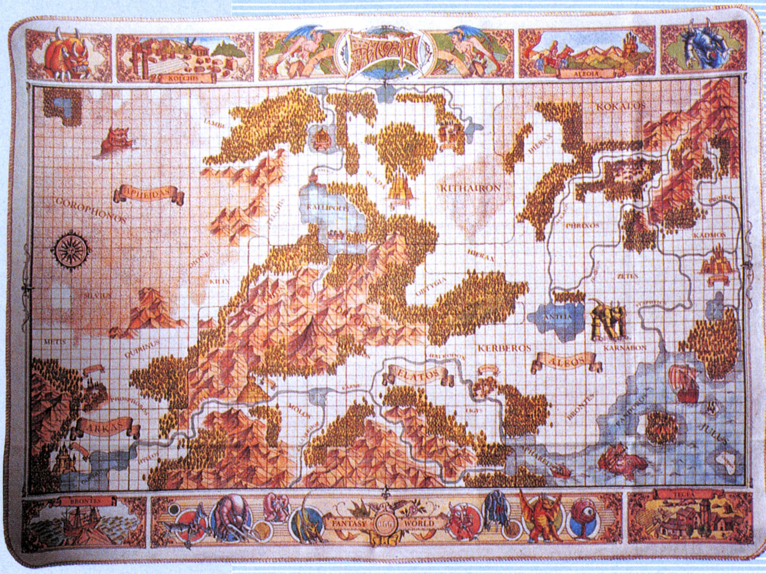
「覇邪の封印」がとうとう発売になった（と思うけど、今号が出るころにはね）。最近の、広告ばっかり半年ぐらい出っぱなしで、全然発売にならないゲームと違って、あんまり待たされないで発売になったということにまず好感。でも、ずいぶんと前から工画堂の内部では進行していたというだけあってシナリオもゲームシステムも、よく練られていておもしろい。だけど、今回は特別に、もんくをガンガン並べてみよう。でも最初に断っておくけど、このゲーム本当におもしろいんだ。あんまりおもしろいもんだから、ここをこうして、あそこをこんなふうにしたらもうサイコーにすごいゲームになったのにナっていうことで、あえてもんくを言ってしまうのです。

まず第1に感じたもの。それは文字が見づらいこと。たとえば同じ80文字表示のものでも「スクリーマー」なんかはオリジナルのフォント（字体）を持っていてひらがなカタカナ混合表示で読みやすくなってたりする。ほかのゲームでも、もっと大きな文字で見やすさを工夫しているのに、今さらなんでといった感じの1行80文字カタカナ表示。最近はＲＧＢのディスプレイをみんなが持ってると思ってるのかな。ぼくなんかＴＶアダプタをいまだに使ってるから読むのが大変なんだゾ(「ファンタジアン」の時もつらかった)。

第2の点は、なんといってもキー操作の問題。「夢幻の心臓Ⅱ」なんかはテンキーしか使わなかったから、すんごくラクチンでよかった。「覇邪の封印」では、移動はテンキーを使うし、コマンドはアルファベット。それに、その時々で「０」キーの入力を要求してくる。このキーも、「HIT ANY KEY」のほうが絶対にラク。コマンド入力と移動も、両方ともテンキー入力でできるようにすべきだし。だってコマンド入力の時にメニューが出るんだから、その時にテンキーで選んで入力できるようにすればいいと思うんだよね。あと、ゲーム中に呪文を入力する時がある。この時の入力がカタカナなんだけど、わざわざカナキーモードにしなけりゃいけないなんて最悪。カタカナで入力しなきゃいけないんだったらローマ字入力ができるようにしといてほしいな。それがダメだっていうんならアルファベットで呪文を作っておくとか。ゲームをやっていていちばん気にかかったのは、この「０」キーとカナ入力なんだよね。

以上、わりと細かい部分だったんだけど、どちらもゲームの中では、ゲーム本体とプレイする人間との間に立つだいじな部分なんだから(これを、カッコよくいうとマンマシン・インターフェースという)、ここをキッチリやってくれれば最高だったんだけどと思ってしまうのでした。でも、もう１度いっておくけど、このゲームはそんな点があってもなお、思わずのめりこんでしまうとってもおもしろいゲームだっていうことは保証するからね。

▼ソフトについてくる布製マップ。重要なヒントが隠されているのだ。これを手に入れるだけでも、ソフトを買う価値おーありだね！



1



これがゲーム開始直後

2



まずは王様に謁見

3



長老は物知りである。

4



市場で装備を整える

それでは、いよいよゲーム開始！

さて、ゲームに入ることにしよう。ストーリーを読んでもらえばわかると思うけど、ゲームの目的はこの世界と異次元界を結ぶ通路を封じてしまうこと、だ。んでもって、ＲＰＧのいつものパターンだと、マップ作り、レベルアップ、モンスター倒してイッチョウ上がりってな感じだけど。このゲームはちいとばかり違うぞ。前のページにもあるとおり、最初からマップがついている。

最近のＲＰＧの中にも、迷路が難しければゲームの難易度が上がるという安直なものがある。はっきりいって、このテのゲームは何か誤解してるんだよね。その点「覇邪の封印」は、ともすればマップ作りに終始してしまうＲＰＧにありがちな失敗をみごとにクリアしてて〇(マル)。

でもって、今度こそ本当にゲームに突入開始。

われらが期待の若者、のちに覇者の勇者と呼ばれることとなったコンプティーク君（しっかしＲＰＧにふさわしくない名前だねえ）は、大地を踏みしめて登場したのでした。けれどもいったい、ここはどこ？　とりあえずボクは何をしたらいいワケ？　というわけでしばらくまわりを探索してみる。とはいっても、最初は画面に表示されるのは１×１マス。つまり自分のいるところだけだから、右も左もわからない。うかつに歩くと川にはまって流されてダメージをくらうこともある。じつはアルカシア城の北東の平原にいたんだけども、位置を知るまでずいぶんと苦労したぞ。

で、アルカスの王様に会ったら「コサーマ」を探せだって。でも、こんな頼りない状態では捜索もままならない。そこで街に行くことにした。

ガリアの街につく。市場に行くと、どれも高いものばかり。なにか買おうと思ったけれども、手持ちがわずか9000なので今回はやめる。ではほかの街ではと思って、平地づたいに北上してオルコの街に行った。ん、違うものが売ってるぞ。遠メガネとかアルゴー船とか、でも高いなあ、と思って外に出る。さらに北上してテゲアの街へ。ここはガリアと同じだった。けれど、途中でアペイダースのアペイディア城に行ったら王様がライセンスをくれた。なんと、モンスターを倒して手に入れたキバを１本につき50で買ってくれるというものだった。しかし、どちらにしてもお金がたりないなあ。というわけで、とにもかくにも戦闘開始！

（このあと数時間悪戦苦闘し、リセットボタンに手をかけること数回におよぶ）

ぷはー、やっと装備もバッチシになったし、金もたまったぜえー。ほいじゃ次に進むとするかな。え、なになに悪戦苦闘の結果得られたデータが欲しいって？　やーだよ、苦労したんだもんねー、教えたげない。というわけにもいかないので教えてあげよう。

その１　モンスターは、大きく分けて２種類いる。そのひとつは地元獣。この世界に古くから住みついているモンスターのことをさす。もう一方は異次元獣。異次元から来たモンスターだ。でも、マニュアルにはのってないで、ゲーム上でも明示されない。どうやったら区別がつくかっていうと、名前。名前が漢字になりそ

5

導師のアドバイス

6

悪徳商人を倒す

7

盗賊は金が手に入る

8

モンスターも倒す

地元獣

ハンジョウ

地元獣である。コウモリのような姿をしているだけあって洞窟に住んでいる。はっきりいって強敵

カンヨウ

イモ虫のような姿の地元獣。おとなしいみたいで逃げてもあまり追撃がない。森の中に住んでいる

ウンムタク

ミニサイズのゴジラ。こいつを倒すと『怒りの鍵』というアイテムを手に入れることもある。平地に住む

ナガーベ

ハデな外見だけれども、じつは地元獣。山に住んでいるので、ボクはあまり山に行きたいと思わない

コロ

山や砂漠に住んでいる。外見からわかるとおり地元獣だ。ボクは会っても戦わないから強いかどうか不明

センピ

巨大なイヌかオオカミの化物。洞窟に住んでいる。何かをゆずってくれることが多いような気がする

リッティカ

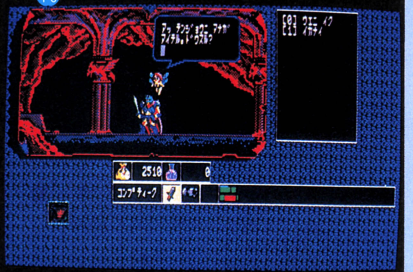
はっきりいって弱い。地元獣らしい素朴さがあふれているモンスターだ。平地や森に住んでいる

ヨウリキタイセン

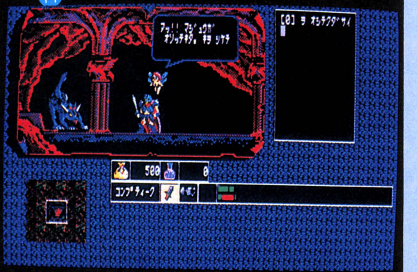
なんだこの名前は。西遊記にでも出てきそうな名前だ。平地、森、山をところかまわず歩きまわっている



9 イアソンの石碑だ



10 地下道に入ってみると



11 こいつは敵か味方か？



12 これが今月の成果

うなのが地元獣､横文字っぽいのが異次元獣ってわけ。でも幌金縄（コウキンジョウ）とか咸妖（カンヨウ）とか、まるで中国にいそうなモンスターの名前だね。

その2　モンスターには、それぞれ生息地が決まっている。山に住む獣、平地に住む獣。それだけじゃない。平地でも、特定の地方に特定のモンスターが住んでいることがよくあるんだ。カモのモンスターの住んでいる土地を見つけたら徹底的にたたいてしまおう。

その3　モンスターのほかにも出っくわす相手はいる。具体的には白の導師、黒の導師、聖騎士、商人（2種類）、盗賊、旅人ってとこかな。まだいるかもしんないけど、今のところこんなもん。これらのキャラクターは善人と悪人がいて、善人におどしたり戦いをしかけたりすると知名度が下がってしまうので注意。おっと、ここで知名度を説明してしまおう。知名度とは、キャラクターの善悪の度合いを示すパラメーターで、＋（プラス）の数値が高いほど善で、－（マイナス）の数値にもなるんだ。パラメータが＋のときは白の導師が、－の時は黒の導師が友好的になってくれる。この知名度は、各街や村にいる長老たちの態度にも関わってくるので、なるべく悪いことはしないように。

というわけで、装備を整えた。

ここで注意すべき点がもうひとつあった。装備したヨロイ、タテ、武器はすべて使うたびにボロボロになっていく。ときどき、街のかじ屋で直してもらわないとこわれてしまうんだな。それも、（おそらくあるだろうと思ってたと思うけど）特別なアイテムの武器やヨロイも例外じゃないんだ。コマンドMのI（インベントリー）で持ち物の状態をまめに見ておくのを忘れないように。

それから、例の遠メガネは買っておこう。そうすると視界が3×3になって見やすくなるぞ。

とりあえず、カッコがついて余裕がでてきたので情報集めに入った。

情報は、街の中で長老に聞いたときや、酒場で聞くことができるし、街の外でも商人や旅人、聖騎士や白の導師から聞くことができる。

でもって、どうやらコサーマに会うことに成功。コサーマは「古きかぶと」をくれた。街の長老の情報によると、古代語が読めるようになるそうだ。そうそう、ここで言っておくと、新しく手に入れたアイテムは、必ず長老に聞いて使いかたを知ること。きかないと使うことができないんだ。

そのあとコサーマの指示で北の森にある石碑を読みにいった。それによるとこういうことらしい。

じつはコンプティーク君（やっぱりパッとしないなあ、来月までに名前変えてやり直そうかな）のほかにも3人の勇者がいたんだけど、異次元軍団に捕えられ、3人のうちひとりは魔力で魔獣に変えられているらしい。なるほど、つぎなる仕事は3人のパートナーを見つけて、味方にすることなわけだ。わかっちゃったもんねー。

ということで今月はここまで。来月のコンプティーク君（または、もっといい名前の若者）の活躍に期待してちょ。

異次元獣

ローバル



メチャクチャカモになる異次元獣。弱いくせしてキバを4本も持っているから金をかせぐには最高

アギャーマ



はっきりいってボクはこいつにも会いたくない。こんな強そうなヤツはキライだ。砂漠になんか住みやがって

デラーザー



こいつもなんとなく異次元獣なのである。その上山に住んでいる。というわけでこいつも強い

ゲルフィーズ



ま、こいつもそんなには強くはないかな。だけど油断は禁物だもんね。というわけの異次元獣でした

スゥマーグ



平地、森、山を歩きまわる異次元獣。こいつもけっこう強いので、用心してかかったほうがいいと思うよ

ザイラード



こいつは、地下にある不思議な迷路に住んでいる。たしか、そんなに強くはなかったと思うけど

ギュロール



どこにでもいる異次元獣。メチャクチャ強いというわけでもないけど、やはり強め。森でよく出くわす

ブラング



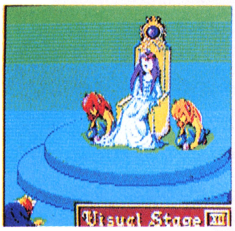
この巨体。住んでる所が山か砂漠というだけで戦う気のなくなっちゃうような異次元獣である

メルヘンヴェールII



たくさんの熱烈なファンをもつ『メルヘンヴェール』シリーズの第2弾がついに発売された!! 美しいグラフィックと素晴らしいストーリーが売りのこのゲームを、コンプティークでは連載でHow To Winしていくゾ!!







●ストーリー●

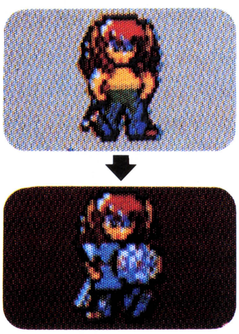
ところは平和な国、フェリクス。そこで幸せな毎日を過ごしていた王子は、お姫さまとの結婚を前にして、邪悪な魔法使いに呪われ、世界の果てへと飛ばされてしまった。しかも、その姿を醜い魔物「ヴェール」に変えられて……。

王子はもとの姿へもどり、フェリクスへ帰るために、苦闘のすえ、ようやく海の神ネプトゥーヌスに出会った（ここまでが『メルヘンヴェールI』）。しかし、さすがのネプトゥーヌスでも、王子をすぐに人間の姿にもどすことはできなかった。ヴェール族は女神ルアによって管理されており、絶対に他の者に血を流させてはいけないというきびしい掟があったからだ。

それまでの冒険でかずかずの殺りくをくり返してきた王子が、神々に許されて人間の姿にもどれる手段はただひとつ――邪悪な魔法使いを探し出すことであった。

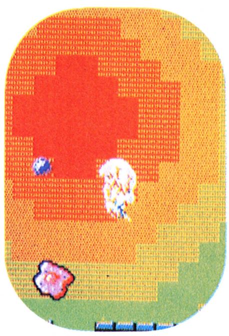
王子の父の捨て身の申し出によって、女神ルアから戦うことを許された王子は、広大なフェリクスの地へと冒険に旅立った。だが、相手は恐ろしい魔法使い。どこにどんなワナがしかけられているのか、想像もつかない。また、いとしい姫も、魔法使いの手によってどこかに捕われているというのだ。はたして、王子の運命はいかに？

王子はちゃんと武装するっ!



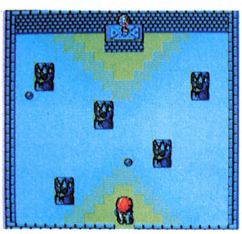
今回の冒険では、王子はヨロイ・防具・剣の3種類を、いつでも自由に着脱することができる。しかも、それにあわせて、王子のグラフィックが左の写真のように変化するんだ。もちろん、いいヨロイ・防具を着れば、それだけ敵から受けるダメージが少なくなるし、いい剣を持てば、一撃で敵にあたえる攻撃力が増すというわけだ。

魔法だって使えるぜ!!



前作との最大のちがいは、各面のデカキャラと戦うときに魔法を使えるようになったということだろう。魔法には、一定時間自分の姿を透明にするものや、念動力で誘導弾を撃てるもの、自分を分身させて攻撃力・防御力を倍増させるものなど、全部で5種類ある。その魔法の効力を目で確認できるというのがウレシイね。

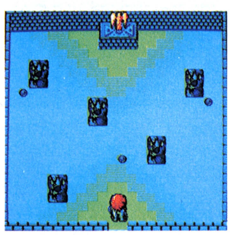
アイテムは倉庫の中に!



ゲーム中で必要になるかずかずのアイテムは、各面にいくつかずつある倉庫の中に隠れている。

倉庫には武器庫・宝物庫・魔法庫の3種類があって、開けるためにはそれぞれちがった鍵が必要だから要注意だゾ。

8つのセフィラを集めろ!!



キミがとりあえずやるべきことは、不思議な力をもつ像“セフィラ”を8つ集めることだ。ただし、セフィラは各面でデカキャラが守っているので、そうかんたんには手に入らない。セフィラを8つ集めれば、ゲームの終結も近い。

SCENE1 ORDEAL

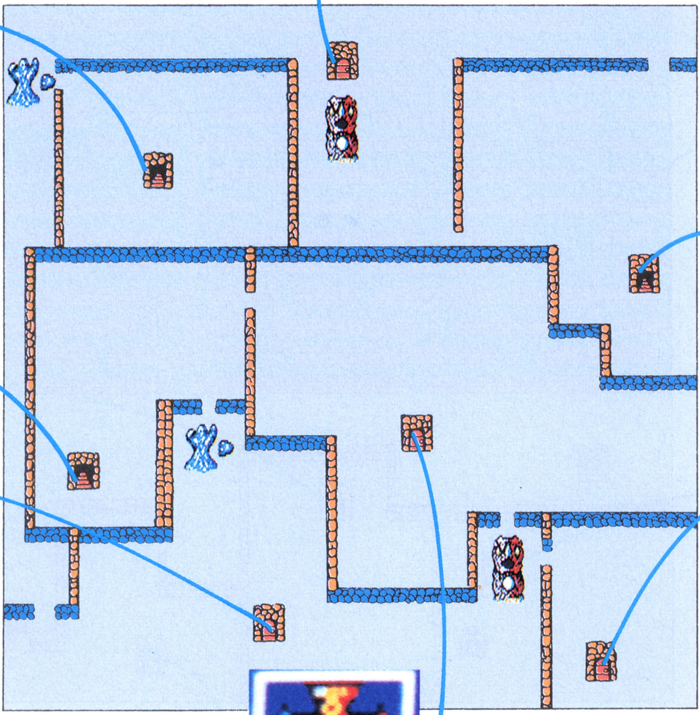


宝物庫の鍵
▶魔法使いの倉庫の中で、宝物庫だけを開けることができる鍵。1度使うとなくなる

セフィラ



▲全宇宙をつかさどる神の創造的な力を象徴する。8つ集めると………



ワープ先
VILLAGE
MAZE
(RIDDLE)

ワープ先
VILLAGE
(RUINS)

?



▲この扉はそう簡単に開けることはできない。開けるためには、ある特殊な鍵が必要なのだ

スモールシールド

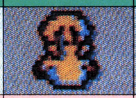
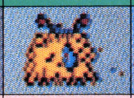
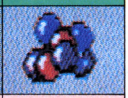


▲敵の魔力による攻撃を25%防ぐことができる盾。かならず手に入れておくべし

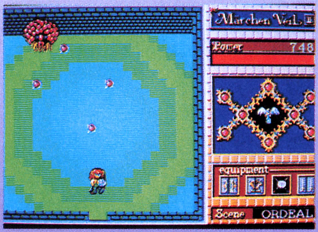


念動力の魔法
◀一定時間、自分の撃った弾が敵めがけて飛んでいってくれる魔法

■モンスター

フェラリス	フーモ	ネーパ	ルロル	ファスマー
				
水たまりや川などに棲み、近づくと突然姿を現して攻撃してくる。強力な呪いの水を連射する。	地中に潜んでモゴモゴと動きまわっている恐ろしい魔物。攻撃力がとにかく大きいので、接近戦は注意。	ヴェールの近くから逃げようとする気の弱い魔物。それもそのはず、××を持っているからだ。	体に帯びた静電気でヴェールにダメージを与えるイタズラ者。何度も攻撃をうけると致命傷になりかねない。	ヴェールの体に吸いつき、体力を奪っていく球状の集合体。前作のルボルケルピーに似ている？

セフィラを守るモンスター



マーネス

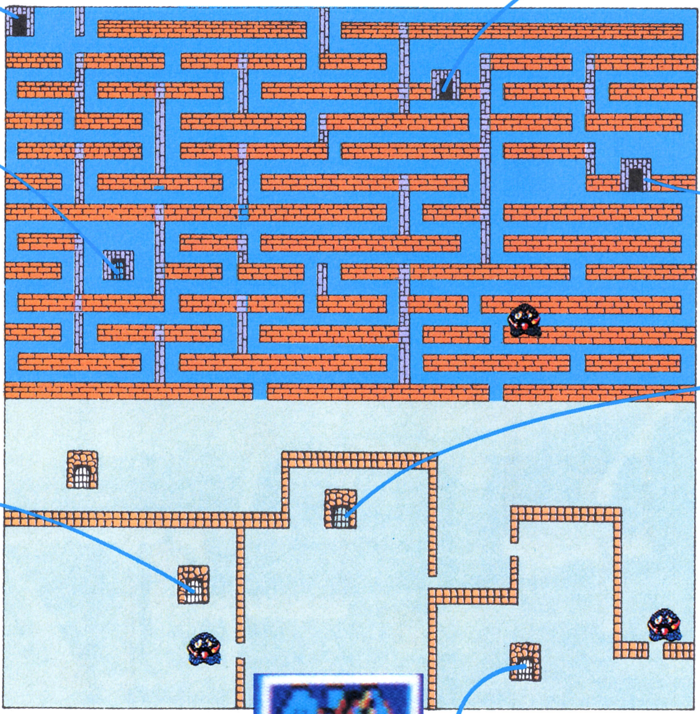
コイツがORDEALの面のデカキャラ、マーネスだ!! 自分は左右にランダムに移動しながら、ピンク色の誘導弾を何発か放ってくる。武装する前は、戦わないほうが無難だ。もちろん、コイツを倒すと、セフィラがひとつ手に入るゾ！

ゲームの最初のステージであるこの面では、まずはこのゲームの基本をマスターしよう。どうやって敵と戦うのが効率的か、そして敵の動きのアルゴリズムをつかむのがなによりも先決だ。逃げてばかりいないで、敵の進行方向にまわりこみ、一気に倒すテクを身につけないと、この先、生きのびていくのはキツイ。また、なかには鍵を持ったモンスターもいるので、ひとつずつていねいにチェックしていくようにしよう。

この面の要所要所には、フーモやフェラリスといった強敵がいるが、コイツらとの戦いかたをマスターするのもだいじだ。フーモは姿を現す直前に逃げて、ふりむきざまに攻撃するのがベスト。また、フェラリスはあとで述べる「四角形攻撃」を使うといい。コイツらは攻撃力が非常に大きいので、不用意にダメージを受けることは禁物だゾ。ちなみに、フーモとフェラリスを全滅させると、ある場所に鍵が出現するんだ。

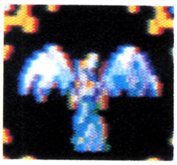
そして、もうひとつマスターしておかなければいけないのが、ワープゾーンの使いかただ。どの方向へ行くとどの世界へ出られるのかをキチンと覚えておかないと、いざというときにヒドイ目に合うこともある。(たとえば、いきなり強い敵ばかりいる面に行っちゃったり……)。鍵の出しかたとワープゾーンの使いかたさえわかれば、あとはそれほど問題のない面といえるだろう。くれぐれも、けっして無理はしないように！

SCENE2 MAZE



ワープ先
VILLAGE
(RIDDLE)

セフィラ



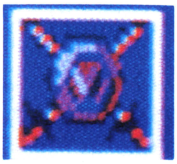
水晶玉



▲不思議な力をもった聖なる玉。これを持っていると、今まで見えなかった物が見える

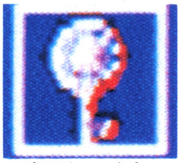
ワープ先
ORDEAL
VILLAGE
(RIDDLE)

青銅の剣



▲攻撃力1、魔力の数4の剣。それほどの威力はないが、素手よりはマシ

魔法庫の鍵



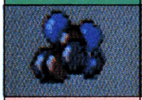
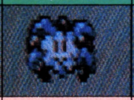
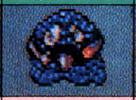
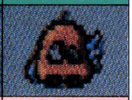
▲魔法使いの倉庫の中で、魔法庫だけを開けることができる鍵。1度使うとなくなる



姿を消す魔法

◀一定時間自分の姿を透明にして、敵の追跡からのがれることができる魔法

■モンスター

ファスマー	キルス	エヴェルシオ	ブーボ
			
シーン1でも登場。	前を向いているときはおとなしいが、うしろを向くと急に攻撃的になる怪物。赤と青の触手には、毒がある。	タヌキのようにポンポンと腹をたたきながら、白い弾を大量に撃ってくる。ワープもする。	ウロウロとしていて、ときどきヴェールに近づいて、その翼で攻撃をする、かわいらしい敵。

ＯＲＤＥＡＬの面をクリアすると、ついついＶＩＬＬＡＧＥへと行ってしまいがちだが（なにしろワープゾーンの出口の数は、ＶＩＬＬＡＧＥへのほうが多いから）、じつはＭＡＺＥが２面目だ。ＯＲＤＥＡＬの右上のワープゾーンを通って、この面へやってこよう。

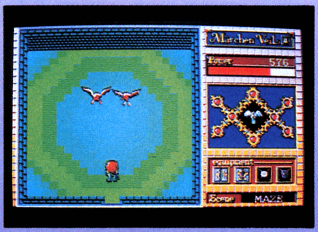
この面でのクセモノは、なんといっても複雑に入り組んだ迷路だ。迷路の中では、キミの移動がさえぎられてしまうのに対して、敵は自由に壁を通り抜けてくるから、最初のうちはかなり手こずるかもしれない。画面のスクロールをうまく利用して、なるべく少ないダメージで切り抜けることが必要だ。

また、この迷路は大きく２つに分かれていて、それぞれのあいだを行ったり来たりするためには、いったん下の砂漠に出なければならない。スピーディに行動して、なるべく敵との接触をさけるようにしよう。

そして、やはりこの面でも鍵を隠し持っているモンスターがいて、そいつを探し出さなければいけないわけだが、これがなかなか大変だ。というのも、そいつは、つねにヴェールから遠くへ逃げるように設定されていて、ヘタをすると、迷路の壁があるために攻撃できない位置へと逃げられてしまうからだ。そうした場合は、グルリと迷路の反対側へまわりこんで、再び逃げ出されないうちに急いで攻撃するしかない（ウ〜ン、めんどうクサイ！）。

ちなみに、この面にはとても大切な宝物があるんだヨ。

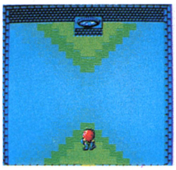
セフィラを守るモンスター



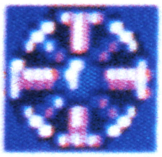
フェラトゥス

２匹の怪鳥がひとつの意志のもとに動いている強敵。片方ばかりを攻撃していると、もう片方がフォローにくるので、２匹をほぼ均等に攻撃しなければならない。だが、弾は撃ってこないので、魔法を使うまでもなく倒せる。

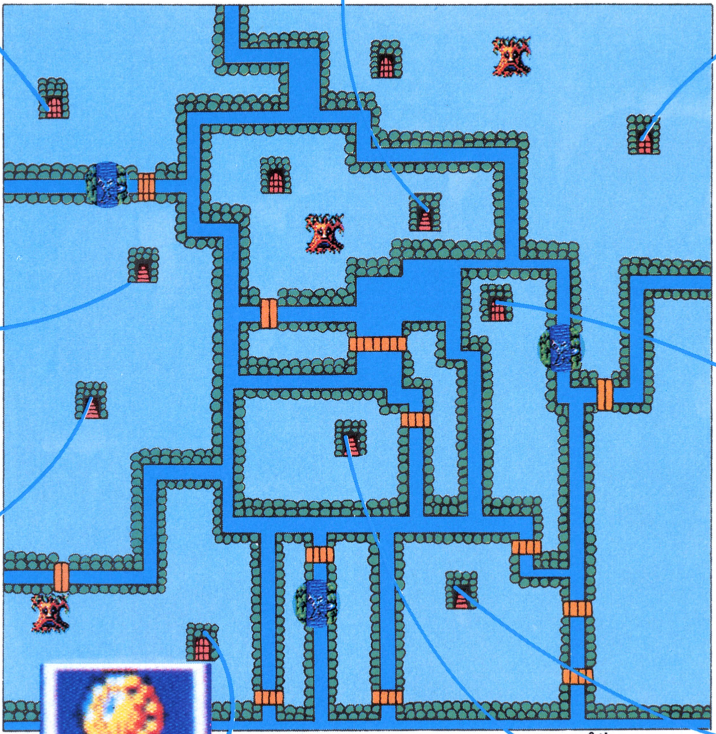
SCENE3 VILLAGE

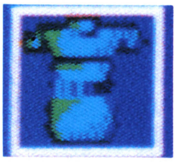


生命の泉
▶水を飲むと、パワーをある程度回復することができる。しかし、毒水のときや、涸れてしまっているときもあり



地雷の魔法
▲好きな場所に置くことができ、触れると爆発する。なかなか威力が大きい

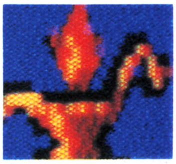




青銅のヨロイ
▲敵の体あたりによる攻撃のダメージを25%防ぐことができる。冒険の必需品



セフィラ



ランプ
▲文字どおり、周囲を明るくするアイテム。これがないと、あとの面で困ることに……

ワープ先
MAZE
(RIDDLE)

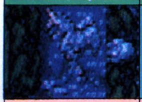
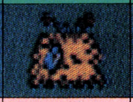
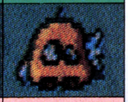


武器庫の鍵
◀魔法使いの倉庫の中で、武器庫だけを開けられる鍵。1度使うとなくなる

ワープ先
ORDEAL
MAZE
(RIDDLE)

ワープ先
ORDEAL
(RUINS)

■モンスター

フェラリス	リグヌム	キルス	ルロル	ブーボ
				
シーン1でも登場。	もとはたんなるフェリクスの大木だったが、魔法使いの呪いによって怪物に。木の葉を飛ばして攻撃してくる。	シーン2でも登場。	シーン1でも登場。	シーン2でも登場。

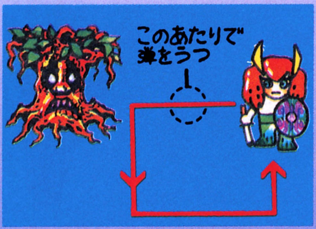
セフィラを守るモンスター



ファスマー

ネバネバとした粘着性の体をもつモンスター。一見すると弱そうだが、ある程度のダメージをあたえると、分裂してしまう。最大で10個以上に分裂し、分裂しきったあとにそれぞれの細胞を殺していかなければならない。できれば魔法を使わずに倒したいが……。

対リグヌム四角形攻撃



リグヌムはなかなか強い!! まともに戦ったんではかなりのダメージを受けてしまうので、ここに必勝法を紹介しよう。上の図のように自分は四角形を描いて移動して、敵に接近するときにだけ弾を撃つようにすればよい。そうすれば、木の葉を1発も受けずに、リグヌムを退治することができるのだ。

とっても見た目が美しい緑の面だ。上のマップを見てもらえばわかると思うが、この面の中央に浮かぶ島にはどうやっても行くことができない。つまり、他の面からワープゾーンを使わなければ、島へはやってこれないということなのだ。しかし、そうした苦労をしてでも、かならず島へは行くようにしよう。なにしろ、そこには1度飲むだけでパワーを150〜800も回復してくれる“生命の泉”というのがあるのだから。ただし、泉の水が赤いときは毒水で、飲むとパワーがマイナス100されてしまうから気をつけるように。

また、島以外の場所へ行くワープゾーンは2種類あることはマップのとおりだが、この2種類のワープゾーンもうまく利用するべし。なぜなら、この面には各ポイントにフェラリスやリグヌムといった強敵がいて、そいつらと戦うときには戦いやすい方向というのがあるからだ。たとえば、左下にいるリグヌムにたいしては、上部から行くととても戦いにくいが、右から行くとわりと楽に倒せる、というのが1例。どちらのワープゾーンからやってくるかとうまく選択して、強敵たちを倒してみてくれ。

ところで、今回紹介した1〜3面は、ワープゾーンを利用すればかんたんに行き来できるわけだが、いったい4面の世界というのはどこにあるのだろう？　あるアイテムさえ持っていれば、新たな道が開けるのだが……。

というわけで、来号を期待してくれ。

How to Win



敵を倒してその肉を喰らう。それが魔界のただひとつの掟。卑劣な裏切者のワナにかかり、おのれの肉体と魔王の座を奪われたタイザーの復讐劇が、今始まろうとしている——。おどろおどろのBGMをバックに繰りひろげられる魔物たちの壮絶なバトルに、キミのハートは耐えられるか!? 夢に見そうな新感覚RPG新登場！

強い者だけが生き残る、情無用の世界なんだ

STORY ロストパワー

魔界——。明日を生きるために、敵を殺し、喰らわねばならない呪われた世界に1匹の魔王がいた。“タイザー”と呼ばれるこの魔王は、あらゆる能力で他の魔物たちを圧倒していたが、じつはタイザーにはたったひとつ、弱点があった。人の心に近い、感情——。

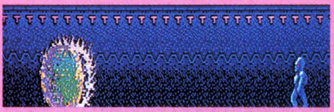
そしてその弱点は、魔王の身を破滅させる。心を許した最下級の魔物のワナに落ちて、みずからの肉体を喰われてしまったのだ。ストーリーは、魔王の肉体を奪われ、代わりに人間の肉体に封じこめられたタイザーが、裏切者への復讐を決意するところから始まる——。

FIGHTING 戦闘方法

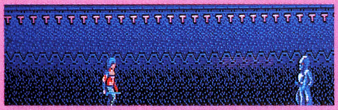
戦闘は5パターンをまえもって入力しておこなう。たとえば、F—F—F—D—Iといった具合い。1度実行したら変えられないし、またいろいろなタイプの敵がいるから、F（戦う），D（守る），R（逃げる），I（アイテム，超能力）の4つのモードをうまく使いわけることが必要！



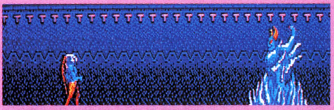
弱い敵には接近戦をいどもう。画面はほとんど楽勝パターン。弱いモノいじめのダイゴミっ！



レベルが上がると、魔法を使う敵が多くなる。サイコバリヤで相手の魔法を防ぎながらつき進め！



始めのうちはアイテムも少ないし、超能力も使えない。なにはともあれ強い武器を手に入れるべし！



最後の敵。サイコバリヤと道具を使って接近戦で勝負。勝つか負けるかはキミの腕しだい！

HENSHIN



SCENE-1

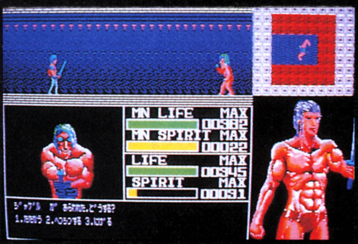
戦いこそすべて。壮絶なストリートファイトを勝ちぬこう!

レベル1でキミに期待されていることはそう多くはない。キミがまずしなければならないことは、次のレベルに上がるために、少しでも生命力(ヒットポイント)をかせぐってことだ。それができずにレベル2に行ったとしてもムダ。レベル1で最強クラスがレベル2ではあたりまえになっている。

で、生命力を上げるにはどうすればいいか? ワザもアイテムも関係ない。とにかく戦って戦って戦いぬくべし!

ほとんどタタキ合いだけのストリート・ファイトがキミのすべてになる。

いいかげん戦い疲れたな、とふとわれに返る時、自然に生命力も上がっているって寸法だ。また、敵に傷つけられて生命力が残り少なくなってきたら、すぐにトラッパーのところへ行き、イエローストーンと引き換えに生命力を回復してもらおう。しばらくはこんな生活がつづくと思うが、ガマン、ガマン。



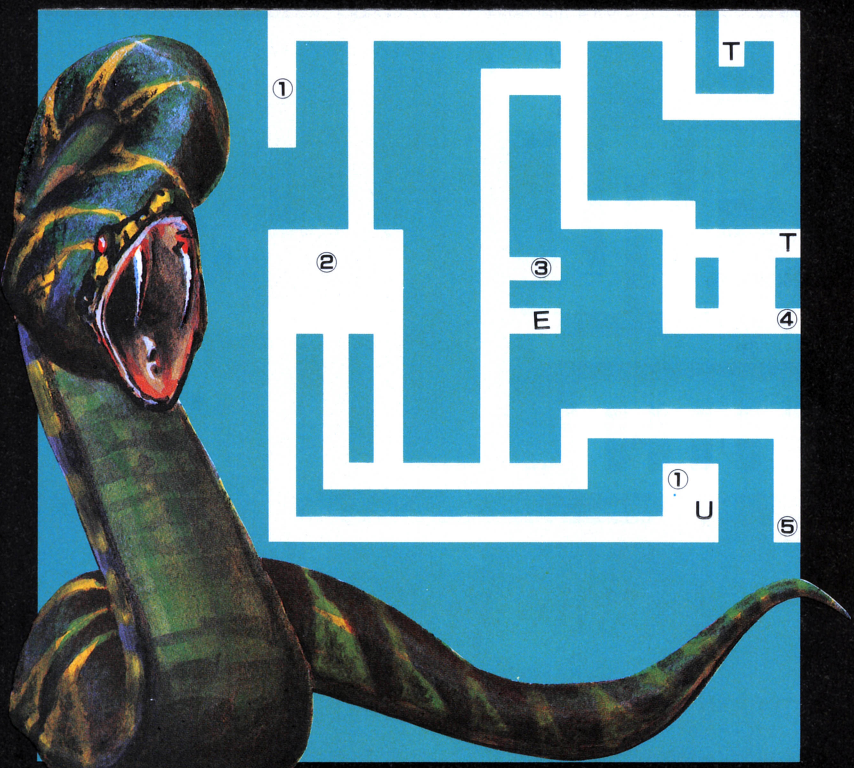
キミが強くなって、4匹いるエリートをうち滅ぼす頃には、生命力もアップして今後の冒険に必要になるストーンもかなりたまっているだろうから——。

さて、ここでゲームのカギをにぎるストーンについて説明しよう。

ストーンには5種類あって、それぞれ特有の力をもつ者に対してあたえられる。イエローストーンは生命力を回復する働きをする重要なストーンだ。レッドストーンは解毒、ブルーストーンは精神力を回復する。あとのふたつはレベル3くらいではめったに手に入らないが、グリーンストーンは飲んだ者の体を頑強にし、シルバーストーンは力と俊敏さをあたえる。

ストーンの力を引き出すためには、それを飲んで消化する能力を身につける必要がある。レベル1ではまだその能力がないために、イエローストーンにかぎってトラッパーに頼るわけだ。

MAP-1



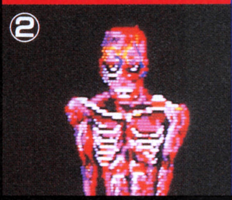
Monsters

① トラッパー



イエローストーンと引き換えに生命力を回復させる妙な老人。マントの中からのぞく手がキモチ悪い

② ズル



人間界ではゾンビともいう。見かけのわりにはたいしたことはない。倒すとイエローストーンが8個取れる

③ ジャゲル



半人半獣の怪物。苦労して倒してもイエローストーン6個と身入りは少ない。殺すのはあと回しにしたほうが……

④ ジャック



レベル1では最初に倒すことをおススメ。戦闘力がアップするクルラフの剣が手に入る

⑤ デラ



女戦士。レベル1の迷宮のもっとも奥にいる。敵を一撃のもとに焼き殺すエアの鏡を持っている

MAPの記号

D	DOWN
W	ワープ
T	ワナ
U	UP
E	精神力

イラスト/早坂桂一

SCENE-2



ストーンを呑みこみ消化するのが魔界でのサバイバルの基本

レベル2での戦いもレベル1と同じく、おおあじなストリート・ファイトが中心となるはず。ただ敵の魔物が段違いに強くなっている。レベル1から上がってきた始めのうちは、2、3回の戦闘でかなりのダメージを受けるはずだ。イエローストーンを持って、トラッパーのところへ行こうにも、レベル2には残念ながらトラッパーはいない。

そこで泣く泣くレベル1へ戻ってトラッパー会うか、さもなければイエローストーンを消化する能力を身につけることになる。これがレベル2での最大の目的なのだ。

どうすればストーンを消化する能力が身につけられるか？　答えはひとつ。グルルを倒すしかない。グルルという名前が表示されるエリートを倒してもいいし、名前の表示がないフツーのヤツを倒してもいい。とにかくこの種族をやっつければ、「ナンダカ　イシガタベタクナッテキタ」――となる。何はともあれ、レベル2に上がったら、急いでグルルを倒すべきだろうね。

で、その後どうするかっていうと、それはお好みしだい。いずれにしても生命力と精神力（生命力が高まれば同時にアップ）を高めて、ストーンをためこむこと。イエローストーンは最低でも50個くらいはためておきたい。

あと気をつけなければいけないのが、魔法を使う魔物がレベル2で初めて現れるってことだ。こんな相手にまともにいどんでいたら生命力をいたずらに浪費するだけだ。実際に戦ってみればわかるだろうが、こちらが接近戦をのぞんで近づいていく間、敵は魔法で攻撃し続ける。そして、ようやく剣が届く距離に近づいたとたん、ヒキョーにも逃げてしまうんだ。惜しくてもアイテムを使ってやっつけるか、そうでなければ逃げたほうがおりこうさん。

さて、これでレベル2のポイントはつかめたものと思う。これからのレベル、きつくなるいっぽうだから、戦闘方法やマップの描きかたなど、できるかぎりの練習を積んでおこう。それが勝利への道。



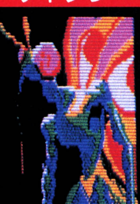
Monsters

コリン ①



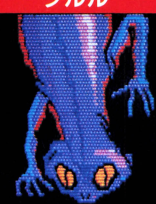
ムカデの突然変異か？　くわしいことは誰にもわからない。ブルーストーン3個が手に入る

チャクラ ②



攻撃力がアップするオルウエンの剣を持っている。できるだけ早く剣を奪って、今後の戦いを有利にしよう

グルル ③



こいつの持っているティアマトの壺は、やっかいな敵を一瞬のうちに吸いこんでくれる必殺のアイテムだ

ジル ④



ファイヤーボールを自在にあつかう、始末におえない嫌なヤツ。アイテムを使って倒そう。トールの杖あり

マヤ ⑤



レベル2で最も重要な魔物。倒すとストーンを消化する能力と、ユリアのペンダントが手に入る必殺！

MAP-2



SCENE-3

敵を喰らい、力をつけ、魔界の王に帰り咲く日を夢みる！

レベル3は序盤の大きなヤマ場だ。戦闘にしろ、よりいっそう複雑になった迷路にしろ、ゲーマーにとっての重大な試練がかせられる。

ここでの目的は、まず敵を喰らう力を獲得することだ。レベル2ではストーンを呑みこみ、生命力や精神力を回復してきたが、レベル3より上のレベルではそれだけでは勝利はおぼつかない。倒した敵を喰って直接、生命力と精神力を回復する。ただし、敵の死骸が毒をもっていることもあるので、レッドストーンを切らさないようにしておこう。

つぎに変身能力と超能力について――。敵を喰らうようになって初めてこの2つの能力が身につけられる。変身能力（レベル）がふえることによって、超能力もより強力なものになる。これまであまり重要とはいえなかった精神力は、超能力を使うためのエネルギー源となるんだ。とはいってもレベル3では変身レベルが1まで。まだテレパシーくらいしか使えない。魔物に変身した時、強敵と戦うと、アイテムが使えないので苦戦する。

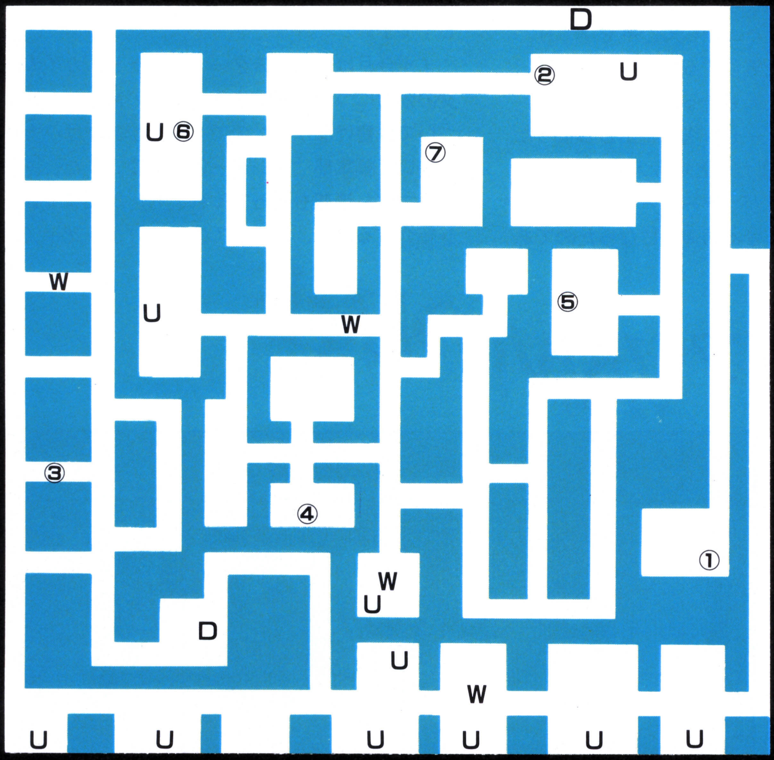
迷路は2重になっていて、特定のワープゾーンを通過しないと内側の迷路には入れないようになっている。また、内側から外側へはレベル4へいったん上がってからでないと戻ることができない。ワナもいたるところにしかけてあるので要注意。

さて、かんじんの魔物だが、レベル2に比べて生命力が格段に高くなっているので、単純なストリート・ファイトでは苦しい。イエローストーンの消費が激しくなるから、早めに敵を喰らう能力を身につけたい。魔法を使う敵もふえている。アイテムを浪費せずにさっさと逃げるのがおススメだ。アイテムはエリートとのバトルにそなえてとっておこう。

この面で、キミは「ＬＯＳＴ　ＰＯＷＥＲ」の骨太な魅力に触れることうけあいだ。戦闘のリアルさもさることながら、敵を喰う時の不思議な快感！

とうぶん、眠れない夜が続きそうだ。

MAP-3



Monsters

バドス



レベル3のカギを握る。バドスを倒すと、敵を喰う能力がそなわり変身レベルが1になる。よく探そう！

デノウ



ゴーレムの一族か？デノウの持つアルのハープは相手の動きを封じる働きをする。魔力をもつ敵に有効

ケイン



巨大化したクモの化物。レベル3のエリートの中ではわりと戦いやすい。レッドストーン9個は魅力だ

ポリー



レベル3で一番悪いヤツだ。ファイヤーボールを自由にあやつる。所持品のバルドウルの鏡は一撃必殺の武器だ

ヘクテス



見るもおぞましいカマキリの化物。戦わずして相手のアイテムを奪いとる。ロキの手袋を持っている

ケルン



双頭の犬。怪しく光るピンク色の体が美しい。生命力が高いので注意したい。ユタのブレスレットを持つ

ハヌーマン



スルトの剣から強い衝撃波を発する。戦いにくい相手だ。アイテムを使って始末するのがよりベター

How TO Win アーケード版



ザ・リターン・オブ・イシター

第1回



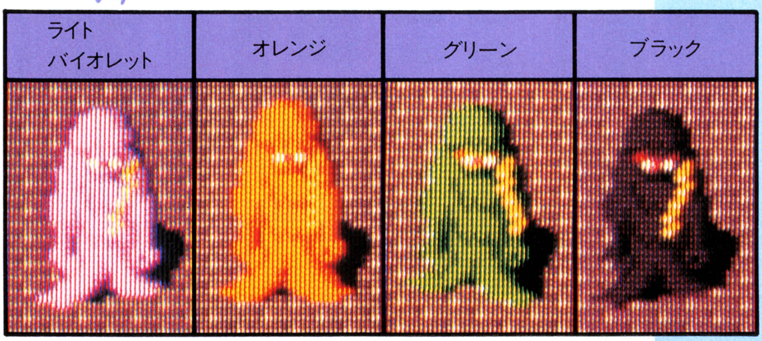
親分てーへんだあ、連載になっちまったい！　とゆーわけで、今月はモンスターとカイの呪文(じゅもん)をドバーッと紹介だ。

全国3000万人のゲーセンボーイ（そんなにいるか！）待望のアーケード超大作『ザ・リターン・オブ・イシター』がデビューして、早や1カ月。きみのカイとギルは元気してるかな。なかには、もう塔の外へ脱出した人もいるんじゃないかな。ぼくのカイとギルはトーゼン塔を脱出しちまったけど（ムフフフフ）、まだだという人もご安心を。なんと、『イシター』が“アーケード・エキスプレス”を飛びだして、堂々の連載になったのである（いつまで続くかわかんないけど）。担当は、“アーケード・エキスプレス”から出張してきたKEIです。

まず今月は、モンスター・リストと、カイの呪文の効力について説明する。誌面の都合で全部については書けなかったので、質問があればハガキに書いて編集部「イシター係」まで。また、キミが見つけた情報も送ってくれよな。誌面でドシドシ紹介するけん、みんなで盛り上げようゼィ！

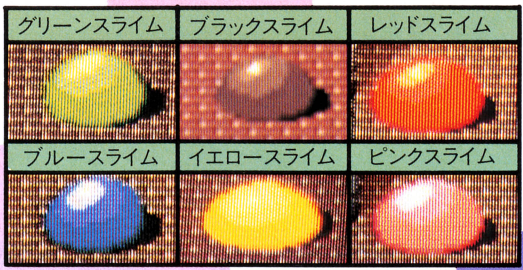
バンパイア VAMPIRE

塔にすみついた吸血鬼。『ドルアーガの塔には登場しなかったキャラクター。ライトバイオレット、オレンジ、グリーン、ブラックの4種がいて、動きも遅いのでゲームの序盤戦では経験値かせぎのいいカモになるぞ。



スライム SLIME

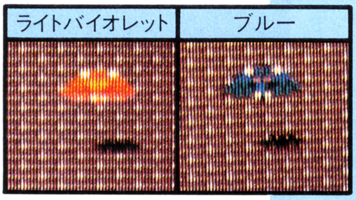
前作『ドルアーガ』でおなじみのスライム。大きくて、やっつけると気持ちいーぞ。全部で8種類いるが、スリープさえかけてしまえば、呪文攻撃は仕掛けてくるが、動かないのでビシバシやっつけられる。いいカモだ。



RPG大特集

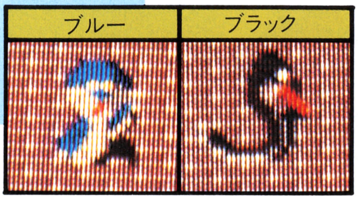
バット BAT

空中を飛びまわるコウモリ。動きが速く、避けるのが大変。ギルに攻撃させると大きなダメージを受ける危険がある。カイの呪文で勝負、とくにフライングディスクやブレスが効果的。全部で4種類。



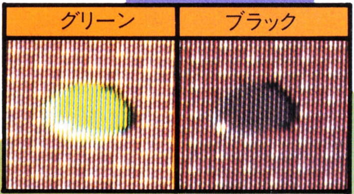
スネーク SNAKE

塔内をのたくりまわるヘビ。グリーン、ブルー、オレンジ、ブラックの4種類。呪文はブレスやスパークが有効。ギルで倒すときは、スネークの来る方向にギルを立ち止まらせ、近づいたところを剣で刺す、というのがよいね。



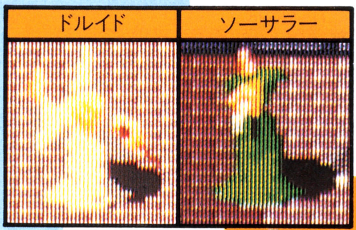
ウーズ OOZE

通称"つぶれたスライム"といわれる、なさけねーヤツ。が、なかなかタフで、やっつけたときの経験値は高い。スパーク、アイスブレスなどを使おう。こいつの下には、よくカギが隠れているぞ。スライムと同じく8種類いる。



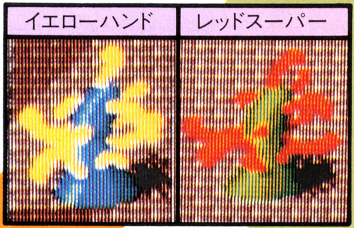
マジシャン MAGICIAN

『ドルアーガ』に出てきた4種類に、ハイパーと呼ばれるより強力な4種類が参戦。プロテクションで体当たり攻撃がお勧め。敵の呪文は、それぞれ効力がちがうので、ディテクトスペルで調べておくのが安全。



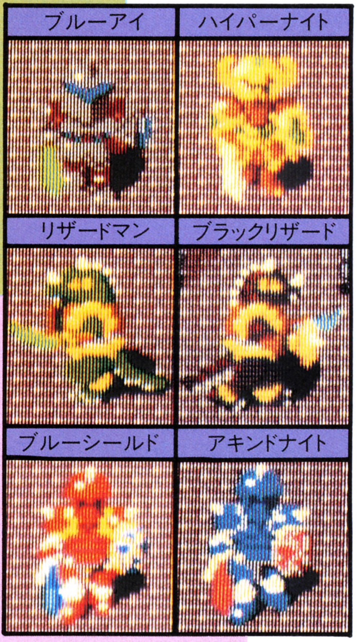
ローパー ROPER

たくさんの触手を動かし追ってくるイソギンチャクのような敵。近づくと触手を伸ばすヤツ、グィーンと背が伸びるヤツ、最初から触手が出てるヤツの3形態がある。全部で8種類のローパーがおります。



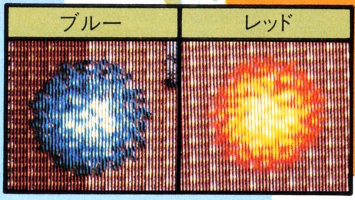
ナイト KNIGHT

ブルー系2種、ブラック系3種、ミラー系2種、ハイパー系4種、リザード系4種、レッド系3種の合計18種類。これまでとはちがい、カイの呪文攻撃はサブ、ギルの剣による攻撃をメインに闘うのが効果的だ。



ウィルオーウィスプ WILL'O'WISP

迷路を自由に動きまわる火の玉。タイムが0になると出現。ブルーはどう攻撃しても倒せないので逃げるのみ。



アーチン URCHIN

ローパーと同様の動きをする。さわると死ぬ(当たりまえか)。いちばん強い敵キャラといえるだろう。

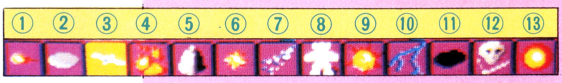


64種類の呪文を使いこなせ!!

さて、いよいよカイの呪文についてだ。呪文はアタックからスペシャルまで、6つのタイプに分けられ、さらにタイプごとにいくつかの呪文があり、数えると計64種類となる。

人のプレイを見ていると、アタックとライト、それにメディカルまでは、だいたい使いこなせているようだけど、あとの3つのタイプの呪文は、あまり理解していない、つまり使いこなせていないみたい。そこで、これらの使いこなしのポイントを、できるかぎり教えてあげよう。えっへん!

ATTACK(攻撃)





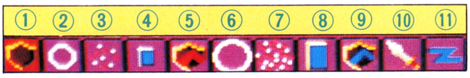
①バンパイアとスライムにしかきかない。
②空中を飛ぶバットも倒せる。
③電光を発射する呪文で、わりと強力。
④バンパイアなどを倒すエレメントを作る。
⑤下等モンスターをブキューッと押しつぶす。ムゴイ……。
⑥弱いローパーやウーズを倒せる火花を投げる。
⑦冷気の塊を吹きつける。ウーズ、スライムを倒せる。
⑧ギルを白熱化し、敵に体当たりする呪文。しかしこれを使うとギルのヒットポイントが20も下がる。さらにパスワードを使ってゲームを再開するときのギルの最大ヒットポイントまで下がってしまうという、危ない呪文。でも、ローパーの多い部屋では重要。



⑨爆発(?)を投げつける。どのモンスターに有効なのか、いまいちわからない。
⑩ゲーム中いちばんハデな呪文。写真を見よ!
⑪ナイトに死の霧をかける。レッド系には無効。
⑫アーチンも倒す。
⑬あるキャラ以外は画面上の敵を全滅する呪文。

ATTACK	
① Fire Ball	(火　球)
② Flying Disk	(円　盤)
③ Lightning Bolt	(電　光)
④ Fire Element	(放　火)
⑤ Press	(圧　殺)
⑥ Spark	(火　花)
⑦ Ice Breath	(氷　息)
⑧ Heat Body	(灼　体)
⑨ Fire Explosion	(爆　発)
⑩ Thunder Bolt	(雷　撃)
⑪ Killer Cloud	(殺人霧)
⑫ Death Spell	(死呪文)
⑬ Big Burn	(大爆発)

PROTECT(防御)



①ギルの防御力を高める呪文。
②カイの周囲に、エネルギーシールドを張りめぐらす。
③この呪文をかけておくと、敵の弱い呪文を中和して、無害なものにする。



④弱い呪文ならギルが自動的によける(うしろから来るものはダメ)。
⑤①を強力にしたもの。
⑥かなり強力なエネルギーシールド。



⑦③を強力にしたもの。
⑧④を強力にしたもの。ハイパーウィザード以外の呪文ならすべてよけるが、背後から来たらダメ(でも、ギルが斜めを向けば全方向の呪文をよけられることになる)。
⑨⑤をより強力にしたもの。ナイトに対しては、この呪文で最も安全な防御力となる。
⑩ナイトの剣攻撃に対して、異常なほど強力な防御となる。ほとんど無敵状態なのだ。
⑪ギルが呪文をすべて自動的に避ける呪文。

もうひとつ加えると、②の Protection は、マジシャンを体当たりでやっつけるのに使える呪文だ、つーことである。

PROTECT	
① Shield	(盾)
② Protection	(防　御)
③ Neutralize Spell I	(中和 I)
④ Reflect Spell I	(反射 I)
⑤ Shield Red Line	(赤　盾)
⑥ Protection Large	(強防御)
⑦ Neutralize Spell II	(中和 II)
⑧ Reflect Spell II	(反射 II)
⑨ Shield Blue Line	(青　盾)
⑩ Sword Barrier	(剣防御)
⑪ High Speed	(快　速)

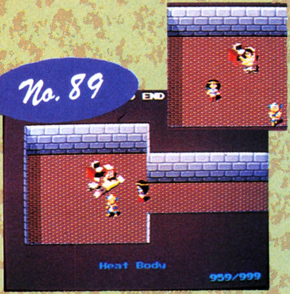
ルームガイド・パート2

ルームガイドも今回で2回目。キミは先月紹介した部屋にはいったかな? この前は、序盤戦のカンタンな部屋ばかりだったので、今回はプレイヤーのあいだで話題になっている中盤戦以降の部屋を中心に、ガイドしてみる。なかには、仕掛けられた謎を解かなきゃ、先へ進めない部屋もあるぞ。

もはや塔からの脱出に成功した人も、はいらなかった部屋に、もう一度チャレンジしよう。



OBSERVATORY——カンバンを見つめるふたり



DEAD END——作者の遠藤氏(END)が死んでいる!?

ASSIST(援護)



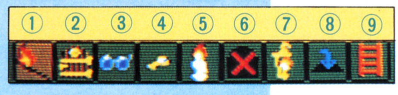
①スライムとウーズを動けなくする。
②バンパイア、スライムを一定時間、石にしてしまう呪文。
③メイジの呪文を封じてしまう。
④煙幕をかけて、ナイトの目をくらましてしまう。
⑤②を強力にしたもの。弱いナイトあたりまで石にする。
⑥あらゆるモンスターが、一定時間パニック状態になる。
⑦石になったモンスターを泥にして殺してしまう。
⑧マジシャンの魔法を封じる。

その名の通り、ASSIST の呪文は、ギルの剣攻撃や、カイの魔法攻撃を助ける呪文だ。



ASSIST	
① Sleep	(催　眠)
② Rock Hold I	(石化 I)
③ Silence	(沈　黙)
④ Smoke Screen	(煙　幕)
⑤ Rock Hold II	(石化 II)
⑥ Panic	(恐　慌)
⑦ Rock to Mud	(泥　化)
⑧ Wizard Lock	(魔女封じ)

LIGHT(透視)

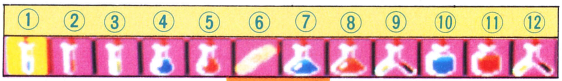


①下等モンスターにさわると、名前が現れる。
②ドアに色がつく。④と組み合わせて使うのだ。
③手前の壁を透視して　モンスターやカギを見つける。
④カギに色がつく。同じ色のドアを探せば……。
⑤マジシャンの呪文をギルが受けたとき、それがどんな呪文かわかる。
⑥カギのないニセ扉を見わける。
⑦すべてのモンスターの名前がわかる。
⑧見えない落とし穴がわかる。
⑨これまた、見えないハシゴを見つけられるのだ。



LIGHT	
① Identify Monster I	(敵識別 I)
② Idenfify Door	(扉識別)
③ Detect Monster	(敵認識)
④ Detect Key	(鍵識別)
⑤ Detect Magic	(呪文識別)
⑥ Find Trap Door	(ニセ扉識別)
⑦ Identify Monster II	(敵識別 II)
⑧ Find Secret Passage	(落とし穴透視)
⑨ Detect Magic Ladder	(はしご識別)

MEDICAL(薬品)

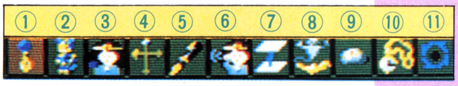


①ギルのヒットポイントを、2復活させる呪文。
②時間を2復活させる呪文。
③⑨——それぞれ敵の呪文にかかったとき、解毒(?)できる。
④⑦⑩——①の強力バージョン。
⑤⑧⑪——②を強力にしたもの。
⑥……何に使えるのかまだわかんないよー、情報待ってます。
⑫Heal と Cure の両方の効力をもつ呪文。



MEDICAL	
① Heal I	(治療 I)
② Cure I	(救済 I)
③ Antidote	(解　毒)
④ Heal II	(治療 II)
⑤ Cure II	(救済 II)
⑥ First Aid	(救　急)
⑦ Heal III	(治療 III)
⑧ Cure III	(救済 III)
⑨ Super Antidote	(超解毒)
⑩ Heal IV	(治療 IV)
⑪ Cure IV	(救済 IV)
⑫ Recover	(復　活)

SPECIAL(特殊)



①宝を取る。また石から元に戻れる。
②画面外にいるギルを呼ぶ。
③右下に時間を表示させる。
④……わかりましぇーん。情報待ってます。
⑤ひとつの部屋に4つまで印をつけられる。
⑥BGMを消す。
⑦部屋のスタートに戻る。
⑧敵が逃げる。
⑨カイが石になる。
⑩すべての敵が一定時間止まる。
⑪?……情報をくれ!



SPECIAL	
① Blue Crystal Rod	(青　晶)
② Call Gill	(召　呼)
③ See Status	(視　時)
④ Dispel Magic	(魔よけ)
⑤ Write Mark	(道標)
⑥ Extrasensery Hearing	(超聴覚)
⑦ Duo Dimension	(本　復)
⑧ Unseen Servant	(透明奴れい)
⑨ Metamorphose	(変　身)
⑩ Time Stop	(時間停止)
⑪ Reincarnation	(再　生)

No.81



FORBIDDEN HALL——禁断の部屋に隠された謎とはいったい何か? ここを解かずにイシターは語れない。

No.68



FIRE ESCAPE——このルーム名からして、トーゼン非常口がある……!?。キミはローパーの群れから逃げきれるかな。

No.83



ARMORY——スチールハイパーやレッドナイトを避け扉を探せ

No.77



DRAGON'S LAIR——クオックスが眠っている。

How to Win

冒険浪漫



ドタ君が気づいたとき、まわりを取り囲むのは、おかしな形に突然変異したバイオモンスターたちだった。あちこちに落ちているアイテムの力を利用して、なんとか両親と恋人を助け出さねばならない……。ディスケット2枚組にびっしり詰まったマップ上を、モンスターを倒して歩く、ひさびさの痛快アクションゲーム!!

アクション3／4と5／6の全マップを大公開!!

操作単純明快、雰囲気魔訶不思議流麗

「あわれ、バイオモンスターの群れに囲まれたドタ君の運命やいかに・・・」と、おもわず活動写真の弁士ふうに語りたくなっちゃう、メルヘンチックな雰囲気あふれる「冒険浪漫」。みんなももう、不思議なアイテムやモンスターがいっぱいつまったこのゲームの世界を目にしたかな？

さて、先月号ではアクション1／2のマップを紹介したけど、今月はうんとサービスしてアクション3／4とアクション5／6までの全マップを一挙に見せちゃおう。

アクション3／4は雲がただよう空の上の世界

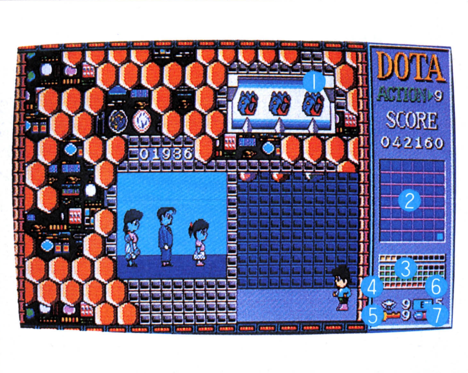
このゲームの魅力は、なんてったって単純明快なシステム設計にある。必要な操作といったら、上下左右の移動とジャンプ、攻撃の6種類だけ。しかも、自分が各アクションステージのマップ中どの位置にいるかは、いつも画面の右側に表示されているという親切さ。これならマッピングも簡単、初めての人にも十分楽しめるね。

でも、よーく見てもらうとわかるんだけど、ドタ君の動きはけっして単純じゃない。ハシゴを登るとき、空を飛ぶとき、水中にもぐるときなど、それぞれじつに細かくアニメーション処理されている。ちょいとスピードが遅くてまだるっこしく感じるけど、このきめ細かさがゲームの雰囲気作りをささえるいのちとなっているんだね。

さて、スッピンのドタ君が、アイテムをとっかえヒッカエして、いろんな攻撃や移動パターンを身につけられるしくみについては、先月号でも紹介した。たぶん、リアルタイムものは大の苦手というキミでも、アクション1／2は簡単にクリアできたんじゃないかな？

アクション3／4へ進むと、そこは空と雲の世界になっている。ミュージ

これが冒険浪漫のゲーム画面だ！



①メインスクリーン
アクション中各シーンを写し出す
②全体マップ
ドタの位置は白い点で表わされる
③エネルギーゲージ
上が武器の残りエネルギー、下は生命力
④ダイヤモンド
拾ったダイヤモンドの数を示す
⑤カギ
拾ったカギの残り数を示す
⑥エネルギーユニット
持ってるエネルギーユニットの数
⑦パワーカプセル
持ってるパワーユニットの数

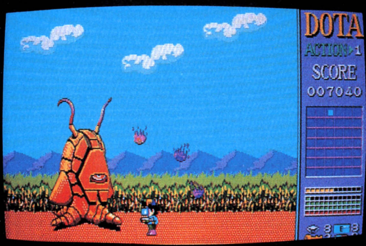


ックもうんと軽くなってなかなか心地よい。この面も、ファミコンで慣らした指をもつキミならば、意外とあっさりかたづけられるハズだ。

この面でいちばん役に立つ武器はラッパのような発射口がついた「音波銃」。これを持ってスペースバーを押すと、一瞬何も起こらないので、「アレッ」と思うかもしれないが、じつは一定範囲の距離にいるモンスター全部に目に見えないダメージをあたえているんだ。何回も発射すると、遠くのほうにいるモンスターまで1度にバタバタ死ぬので、とっても手間がはぶける。ただしビッグモンスターにはきかないよ。

あと、前の面と同じように羽根付き帽子も欠かせないけど、かなり入口から離れたところまで進まないと手に入

ヒトツメオバケ!?



アクション1／2の最後に出てくるビッグモンスター。ねらうべき急所は……見りゃわかるよネ

らないので、最初はスピードアップのハチマキを締めてがんばろう。おっと驚きなのは、雲の上に落ちている「パン」の形をしたアイテム。生命力でもアップするのかと思いきや、なんとこれは武器なのでした。

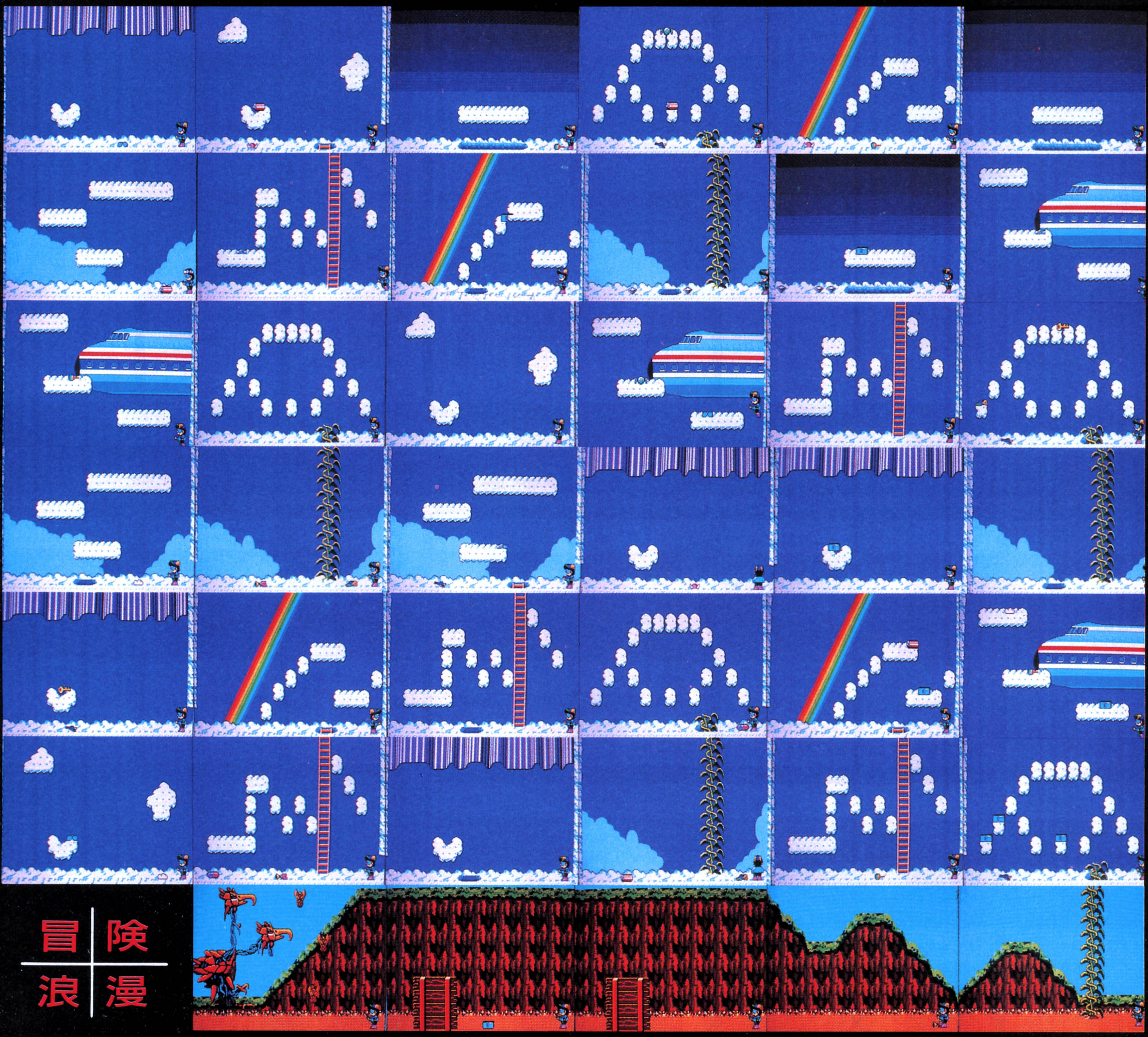
ニワトリオバケ!?



アクション3／4のビッグモンスター。頭が2つあるけど、どっちをやっつければいいのかナ？

さて、アクション3／4の最後に出てくる「ニワトリ」オバケの弱点は、えーっと、○○○○なんだ。青いレーザーガンを持って攻めてみよう。無事やっつけたら、今度はアクション5／6の地下世界が待っている。

軽いBGMで身も心もかる〜くなるアクション3/4全マップ



冒険浪漫

一転してジメジメジトジトの地下世界が出現

さて、面もここまで進むと、敵もソートー強くなってるから、ヤミクモに進んだんじゃうまくいかないゾ。そろそろエネルギーやライフカプセルの消費配分を考える必要が出てくる。

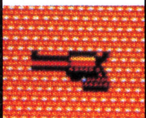
画面右下の表示を見るとわかるとおり、この2つのアイテムはどっちも最高9個までしか持てない。よけいに取りすぎると、そのぶんはそっくりムダになっちゃうんだ。だから、自分の持ち数を考えに入れて、あとで減ってきたときにゆっくり取りにもどるようにしよう。いったん出てきたアイテムはそのまま置いておいてもなくならないから安心だ。

といって、あんましケチすると、あっさり死んじゃうから、そこんとこの見きわめがムズカしい。なにしろこのゲーム、セーブができないから、死んじゃったら最初からやり直しなのだ。アクション4まではニコニコかわいらしく

アイテム一覧

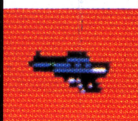
武器（手に持つもの）

ピストル



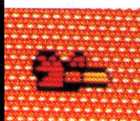
スタート直後はとりあえずコイツで戦うべし。威力小

光線銃



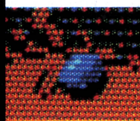
光の玉を発射するこの銃は、1／2面では最強の武器

ナイフ



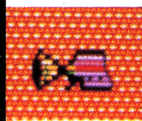
これで戦うのはムボーというもの。接近戦にしか使えない

バクダン



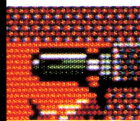
威力は大。斜めに弧を描いて飛ぶ。エネルギーも食うゾ

音波銃



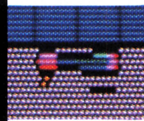
離れた敵も、全部まとめていっぺんにやっつける超便利グッズ

空気銃



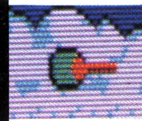
こいつの弾も斜めに弧を描いて飛ぶのだ。ねらいかたが難しい

バズーカ



アクション7／8に出てくる強力武器

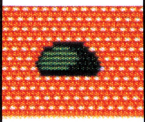
ウチワ



これであおぐと、敵が遠くに吹きもどされちゃう。殺傷力ゼロ

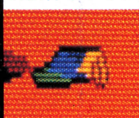
頭につけるもの

ボウシ



たんなるファッショングッズ。ミエでかぶるだけなのデス

羽根付きボウシ



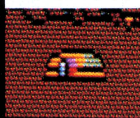
これをかぶると空が飛べる!! パタパタとはばたく羽根に注目

テツカブト



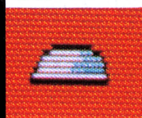
こいつをかぶって頭突きをくらわすと敵をやっつけられる

工事用ヘルメット



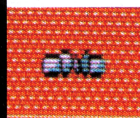
暗ヤミにはこの安全帽子をかぶっていきましょう

普通のヘルメット



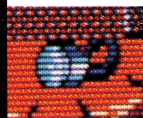
敵の攻撃を、少しはやわらげてくれるヨーデスヨ

ハチマキ



頭に巻くと、八百屋のオッサンなみに動きがキビキビする

水中眼鏡



眼鏡をつけただけで、水中にもぐれてしまうというこの不思議

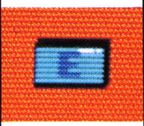
サングラス



お日さまから目を守る…ってわけでもなく、たんなるかざり

ETC

エネルギーユニット



こいつを集めておくと自動的に武器にチャージされる

金貨



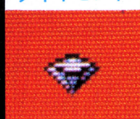
このゲームになぜお金が必要なのか？ 拾うと得点になる

パワーカプセル



生命力の源デス。ゼロになると、もちろん死が待っている

ダイヤモンド



「ダイヤモンドは永遠の輝き」。できるだけ集めておこう

カギ



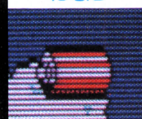
シーンとシーンの仕切りを開けるときに必要なのだ

ドル袋



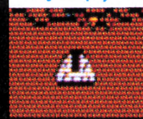
中に入っているのは、ど～やらダイヤモンドのよ～デス

乾電池



何なんでしょーね、これ（じつは拾うと得点になる）

オニギリ



メシかと思ったら、なんとこれが武器なのだ。投げつけてみよう

ウイスキー



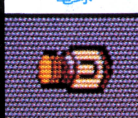
飲むとヨッパラウ…なんてこともないようだ。何だろうね、コレ？

アメダマ



体力をめいっぱい回復してくれる。採りだめはできない

電球



アクション7／8に出てくるアイテム

？？？



アクション7／8に出てくるアイテム

スコップ



アクション5／6に出てくるアイテム



アイテムを装備したドタ。右はしは空中遊泳中

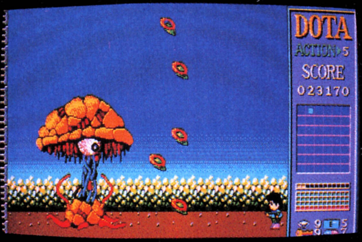
見えたモンスターも、この面からはずっと不気味でニクたらしく思えてくる。よけいにタマを撃ちすぎて、せっかく出てきたカプセルやエネルギーを消しちゃうミスも、この面ではイタイよ。

アイテムの中でお買いドクなのは、青くて丸い「バクダン」。こいつの威力は絶大だ。ただし、このバクダンは空気銃なんかのタマとおんなじで放物線状に飛ぶから、ネライのつけかたに気をつけよう。うんと敵に接近して撃つとはずれにくくて安心だ。道ばたに落ちてる「オニギリ」は、やっぱり武器。なんてセンスなんでしょーね。

このほかには、真っ暗でなんにも見えない面が出てくる。ここはムリして進まないで、ライトつきの工事用ヘルメットを身につけてから再度挑戦しよう。このヘルメットは暗闇を明るく照らしだしてくれる。

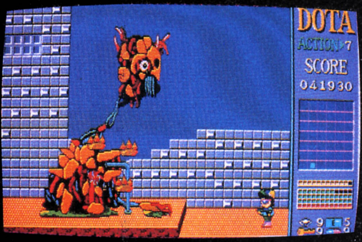
てなわけで、地下探険を終えた後、アクション5／6の最後に待ちかまえているのは「キノコ」のオバケだ。こいつの弱点は、もう見当がつくよネ。

キノコオバケ!?



アクション5／6のビックモンスター。こいつの場合はカサの下についている○○○をねらう

？？？オバケ

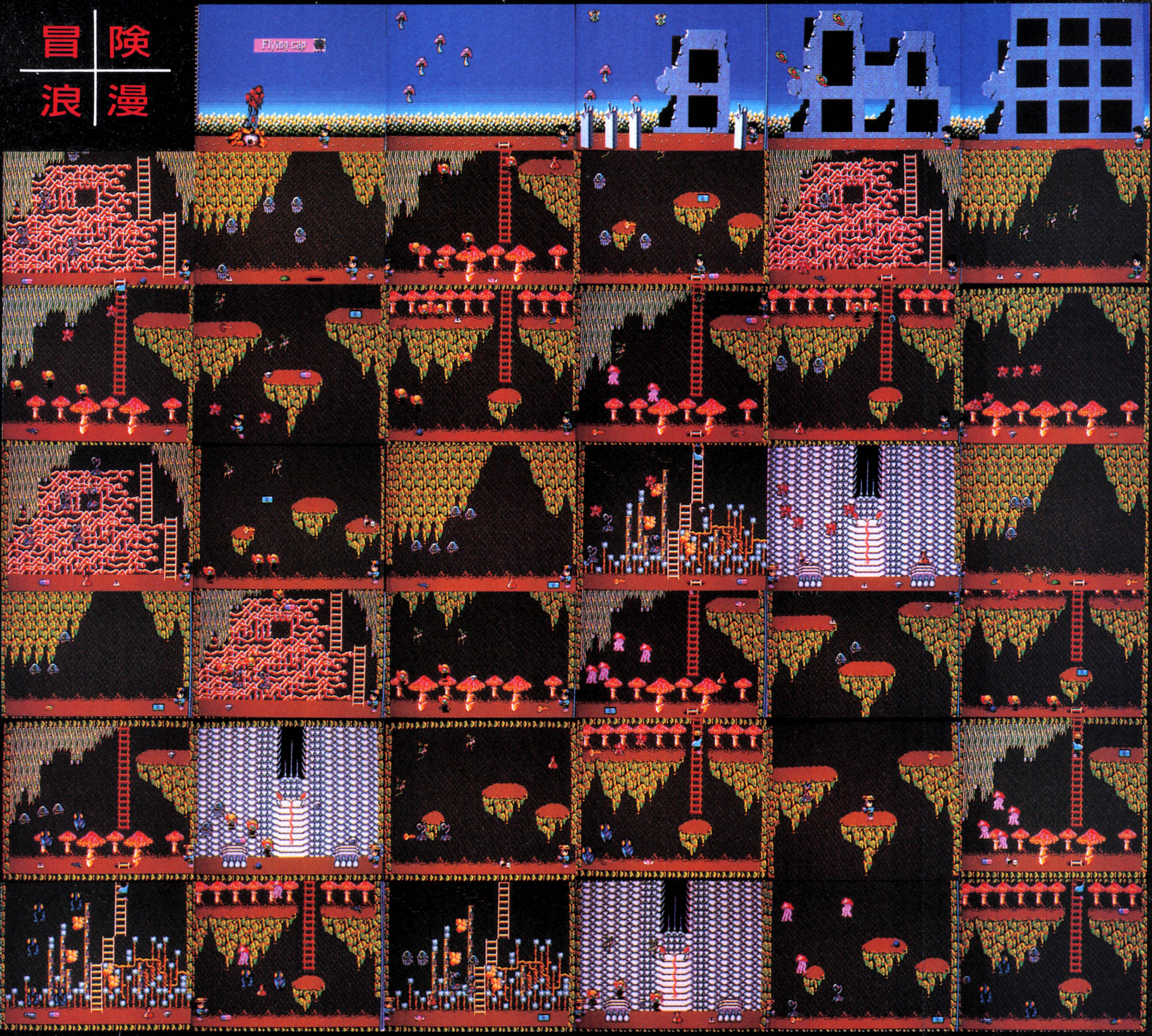


そして、いよいよこいつがアクション7／8の最後をかざるビックモンスターだ!!

この「冒険浪漫」というゲーム、グラフィックの細かさやしかけの豊富さ、ＢＧＭなど、いろんな意味でとってもよくできている。これでセーブができたらもっとよかったんだろーけど、でも、何度でもチャレンジする価値あり！

キーボードにまでカビが生えそうな5/6画面マップ

冒険浪漫





西に東に夢を追い求めた“蒼き狼”のロマンを胸に出発!!

1227年、ひとりの英雄がこの世を去った。弱冠27歳で全モンゴル族の長に選ばれ、43歳でモンゴル帝国を建国し、過去に例をみない広大な領土を有する帝国に育て上げた彼こそ、このゲームの主人公「ジンギス汗（成吉思汗）」だ。

彼が生まれたモンゴルの土地では、人々の間に伝承されてきた神話がある。モンゴル族の祖先は、この地に住みついた蒼く強い狼と白く美しい牝鹿という話である。このいわば強靱さとしなやかな美しさが彼らの理想像なのだろう。そしてジンギス汗はまさにそれにピッタシだった。

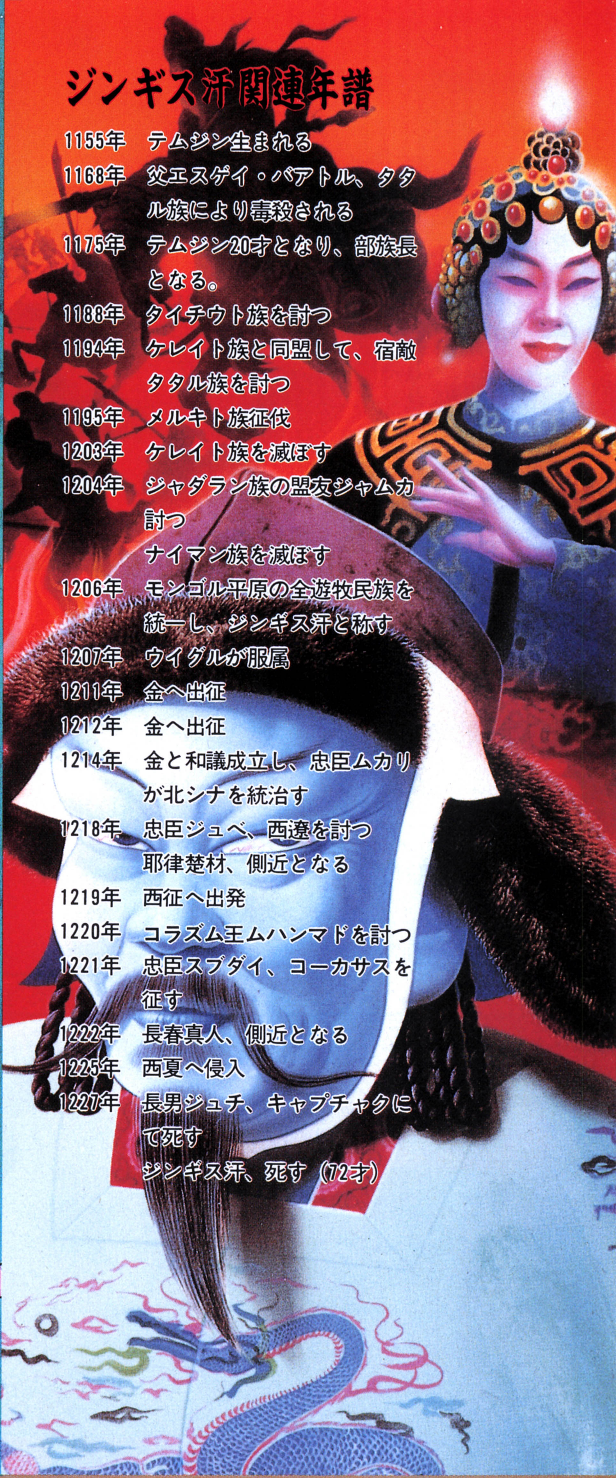
彼は1155年頃モンゴルに生まれた。彼の生まれた時代にはまだこの平原は統一されておらず、各部族間の争いが絶えまなくくり返えされていた。彼の父エスゲイ・バアトルも宿敵タタル族の手で毒殺されたことになっている。

父の死後は、まさに地獄の連続だった。近親部族のタイチウト族は彼ら母子を見限り、他の部族へ移っていった。彼らはある時は地にはい草を食べ、また一方では報復を怖れたタイチウト族の追手に襲われ逃げまわらなくてはならなかった。

彼がそんな死線をのり越えて頭角を表わすのは20歳前後だ。嫁をもらい自分の部族をつくり族長となった。そし

 イラスト：李 良明





ジンギス汗関連年譜

1155年	テムジン生まれる
1168年	父エスゲイ・バアトル、タタル族により毒殺される
1175年	テムジン20才となり、部族長となる。
1188年	タイチウト族を討つ
1194年	ケレイト族と同盟して、宿敵タタル族を討つ
1195年	メルキト族征伐
1203年	ケレイト族を滅ぼす
1204年	ジャダラン族の盟友ジャムカ討つ ナイマン族を滅ぼす
1206年	モンゴル平原の全遊牧民族を統一し、ジンギス汗と称す
1207年	ウイグルが服属
1211年	金へ出征
1212年	金へ出征
1214年	金と和議成立し、忠臣ムカリが北シナを統治す
1218年	忠臣ジュベ、西遼を討つ 耶律楚材、側近となる
1219年	西征へ出発
1220年	コラズム王ムハンマドを討つ
1221年	忠臣スブダイ、コーカサスを征す
1222年	長春真人、側近となる
1225年	西夏へ侵入
1227年	長男ジュチ、キャプチャクにて死す ジンギス汗、死す（72才）

て彼が最初のメルキト族との戦いでその勇猛さを誇示すると、各地から人々が駆けつけふくれあがり、大部族の長となっていた。その後は父の仇であったタタル族を攻め滅ぼし、ついでタイチウト族をも討ち倒して統一への道を歩み始める。

1206年、ジンギス汗は平原を埋めつくした群集に応えるように手を上げた。人々は自分の王の名、ジンギス汗を連呼しながら熱い視線を送る。ここに全モンゴルは統一され、"蒼き狼"の名は天下に響きわたった。

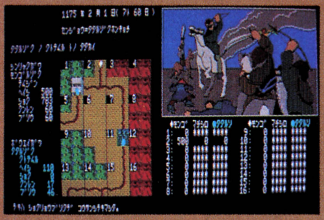
統一以後のジンギス汗の行動は、ひたすら外へ外へと向っていく。年表にもあるとうり、全モンゴル統一から死をむかえるまでの21年間に、西は南ロシアから東は中国中部までを遠征につぐ遠征で占領した。まさに驚異的ともいえるエネルギーだ。彼をそこまでかりたてたものは何だったのかわからない。1227年7月。ジンギス汗は、金と結んだ西夏を討つため出征し、その首都興慶府の陥落寸前に約70年の波乱の生涯を閉じた。

この壮大な歴史を再現していくゲームは、キミがジンギス汗となり、部族の長から帝国の王へとなる過程を描いている。はたしてあなたはジンギス汗になれるのだろうか。

壮大な歴史を描く面白ゲーム。まずはモンゴル14国を支配!!



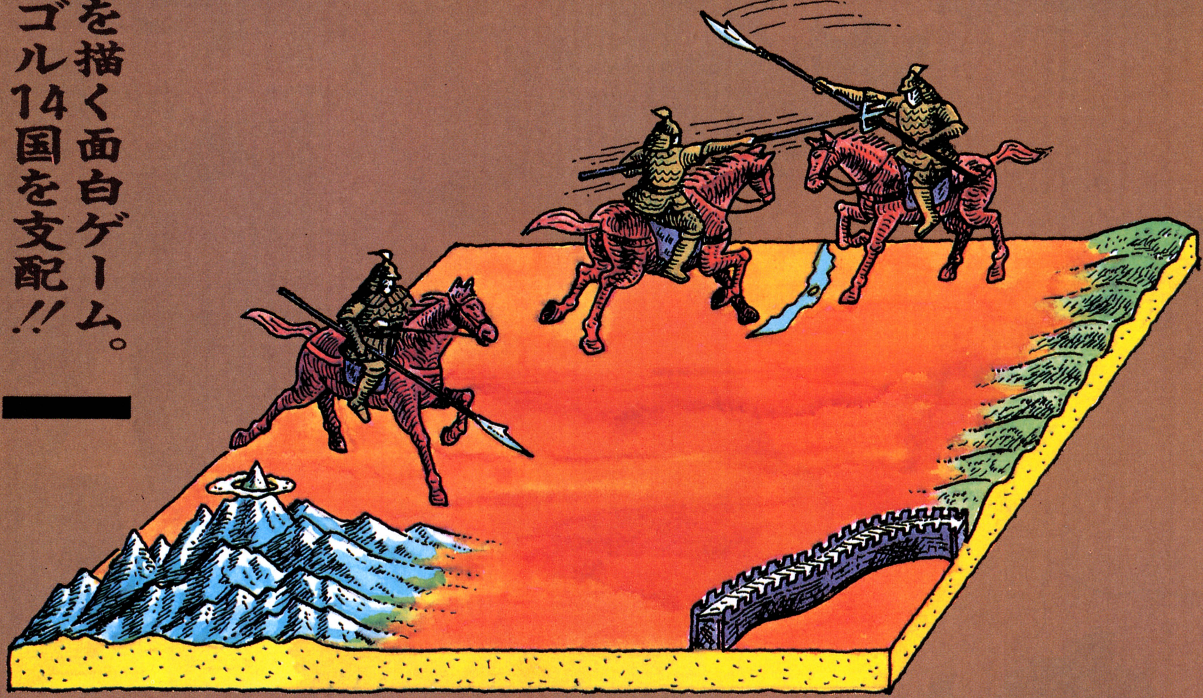
▲合戦モード。他国へ侵込開始



▲勝利。敵は食料が不足して降伏した!!



▲戦略モード。この14国を全て支配する



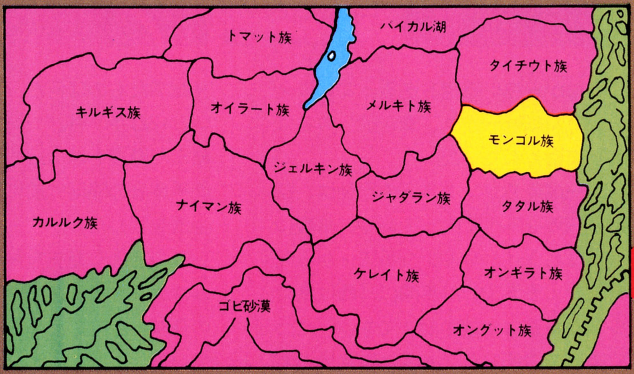
モンゴルからヨーロッパへ世界はグングン変わっていくぞ

このゲームは3部に分かれている。第1部がモンゴル地方。第2部がアジア地方（日本やインドも入っている）。第3部がヨーロッパ地方（イギリス、北アフリカもある）。このマップがそれぞれ14国に分かれていて、モンゴルの14国を全て支配すると次の第2部へ、アジアが終ると第3部へというようにステップアップでマップが変わっていく。ただしプレイの内容は変わらないので、内容的には一度コツをつかめばそう難しいことはないはずだ。

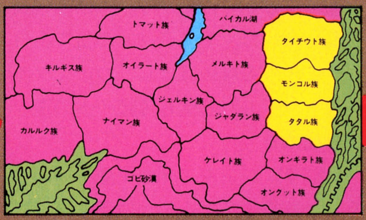
コマンドは表にあるとうりで、この会社から発売されている「信長の野望」や「三国志」と基本的には大差はない。一年間は4季節に分かれ、春には人口が増え徴税により金が入り、秋には食料、特産品が手に入る。各季節ごとにプレイヤーは3回コマンドを使える。またこのゲームの特徴的な点としてあげられるのは、その国の人口を兵士、城作り、町作り、食料作り、特産品作りに割り当てることだろう。これによって城が強化されたり、町が栄えたり食料が増えたりする。ただし兵士だけは商人から雇わない限り一定の割合以上増えることはない。

自分以外の国には将軍(初めは兄弟)を配属して、内政、防衛にあたらせるが、敵国へ侵攻するためのコマンドもある。

アナタは、何年後にモンゴルを支配できるかな？ 自分自身の年表を作って頑張ろう!!



まず、隣国の名前を覚えよう



3年後

コマンド表

内政コマンド	アドバイス&説明
割当	住民に何をさせるか割り当てる命令。初期は城作り、町作りなどに重点的配置を!!
分配	住民に金、食料などを分け与える命令。これによって住民のモラルが上り反乱を防げる。
訓練	兵士、将軍候補、自分自身（テムジン）の訓練をする命令。定期的に行えばいい。
商人	ウィグル商人、中国商人、アラビア商人がいる。特産品を売ったり、武器を買う。
人事	属国（占領国）を支配している将軍を交換したりする命令。有能な人材を送りこめ。

外交コマンド	アドバイス&説明
情報	同盟国のリストを見たり他国の状態や王の能力を見る命令。攻め込む前に情報を集めよう。
移動	隣接している自国間で兵士、金、食料などを移動させる命令。うまく使って大軍団を編成。
属国	属国の将軍に他国へ攻め込ませる命令。うまく使えば、何回も波状攻撃をかけられるゾ!!
外交	他国と同盟を結んだり、属国になれと脅したりする命令。同盟は5年間有効。
戦争	もじどうり他国へ攻め込む命令。攻め込むためには兵士の他に食料、金も十分必要。

初めは兵士数、城の防御力、町の価値が勝負を決めてしまうのだ

ゲームを始めるとまずキャラクター作りになるが、ここではとにかくイイ目をだしてくれ。このゲームではコマンドを使うたびに決められた能力が決められた数だけ減ってしまう。もちろん訓練でアップさせることもできるが、基本値が低いと少し使うたびに訓練するという悪循環。だから高能力のキャラじゃないと、統一までに時間がかかるぞ。ほかの将軍も同じ理由だ。

1175年春からゲームスタートだ。

まず何をしたらいいんだろう。そう、何はなくとも国の守り。「商人」から兵士を雇う。これが一番。難易度にもよるけど、とにかく初期はまわりの国の方が多く兵士をもっているので、攻められやすい。だから少々高くても（値段は変わる）余裕のあるかぎり兵士は必要だ。商人がいなかったらどうするかって？　その時はあきらめて「割当」で城作りの人員を増そう。

兵士が増え城も強化されて軍事が済んだら次は経済活動。春になるべく多くの金をとるために、町作りの人員を増やす。特産品は初めは0でいい。とにかく町作り。また相場が高ければ食料を売ってもかまわないぞ。ただし春になると住民数の半分が支給されてしまうので、売り過ぎに注意。

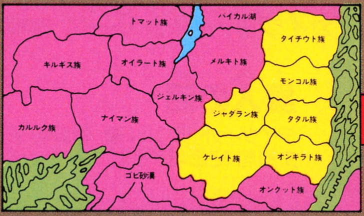
初期は兵士数、城、町がポイントだ。

情報を集めて攻め込め!! これでキミも“蒼き狼”になれるパワーがつく

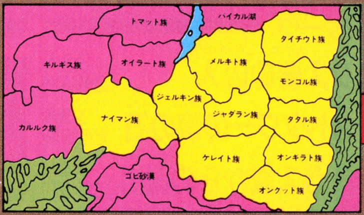
敵に攻め滅ぼされずなんとか初期を過ごせたら、他の国へ攻め込むことを考えてみよう。「情報」を使って自国のお隣りさんを調べてみる。兵士数、金、城防衛力、食料をチェックして、弱い国と強い国に分ける。このとき金が0の国は、（兵士数が10倍でも）絶対に攻めてこない。食料が0の国は、（たとえ兵士1でも）絶対に勝てる。このゲームでは、金の数まで兵士を攻め込ますことができ、食料がなくなると降伏してしまうシステムになっているからだ。だから食料0のところを見つけたら、すぐに攻め込んで占領しておく。どうせプレイヤーが攻め込まなくても、他のコンピューター国にとられてしまうだけだ。攻めなきゃソン。

残り少なくなったので最後に統一の心得を少々。

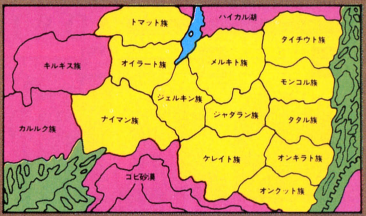
最初はあせらずにじっくり自国の基盤をかためよう。そりゃもちろん食料0とか、兵士数が極端に少ないところなどはドシドシ攻め込むべきだが、それもホドホドにしないと強い国1国だったのが、弱い国3国になって順番に滅ぼされてチョンなんてことにもなりかねない。それにまわりの国がかってに戦争をしてくれるから、大勢が決まったところでその大部族長の国を滅ぼせばいい。コレはラク。蒼い狼も頭を使わなくちゃ。では、健闘を祈る。



5年後



8年後



10年後



Fantasy Role-Playing 覇邪の封印

バァンドラという異次元への通路が開かれ、そこからはきだされた凶悪なモンスターたち。キミは伝説の"覇邪の封印"を捜しだし、それをもってその通路をふさがねばならない。地図には重要な城、石塔が描きこまれ、そして白いモヤは何かを暗示しているのだが…

暑さ なんか ぶっとばせ!!

夏休み大プレゼント

暑い、暑いなんてダレてるのは誰だ!?　めでたい(?)夏休みを記念して、ひろコからプレゼントのコーナーがぬけだしてきたゾ。スケールがグーンとアップしてその名も"夏休み大プレゼント"。当たれッ!　と叫んで、さあ、ハガキを出そう!!

パソコングッズ

こんなグッズが欲しかった



①ジョイスティック／3名(三和電子)　②スーパーファミスティック／20名(テクモ)　③ハングオンミニ／1名(セガ)　④ダンシングロボ／1名(セガ)　⑤マウスコンストラクションセット／5名(アスキー)　⑥キーホルダー／14名(HOT-B)　⑦ステッカーシール／50名(クリスタルソフト)　⑧レターペーパー／3名　⑨バインダー／3名　⑩ディスクケース／10名(以上3点日本ファルコム)　⑪バッジ／20名(コナミ)　⑫Seeder創刊号／20名(HOT-B)　⑬レターペーパー／5名(ハミングバード)　⑭ポスター／50名(PSK)　⑮ポスター／5名(ナムコ)

①のジョイスティックはパソコン用です

Tシャツ

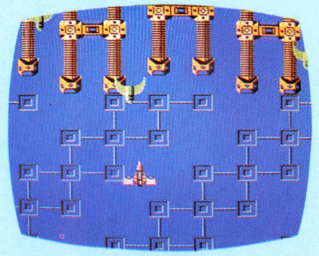
涼しさ満点!



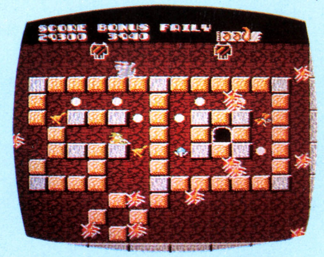
⑯キッズクラブ(コナミ)　3名
⑰レリクス(ボーステック)　2名
⑱ハミングバード・オリジナルTシャツ　5名
⑲キャリーラボ・Tシャツ　3名
⑳レイドック(T&Eソフト)　3名
㉑2001年の大人たちへ(ナムコ)　10名
㉒ザナドゥ(日本ファルコム)　3名

遊べや遊べ!! ゲームソフト

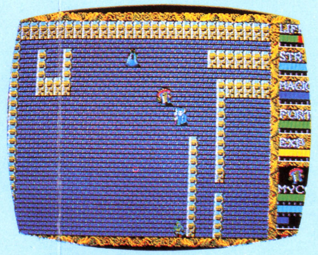
㉓B-ウイング　5名
(データイースト)　(ファミコン)



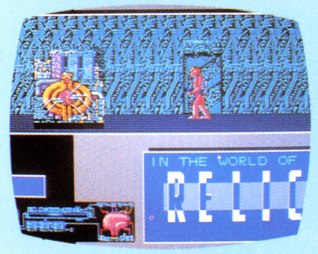
㉔ソロモンの鍵　3名
(テクモ)　(ファミコン)



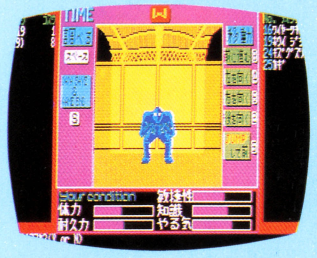
㉕ハイドライドII　3名
(T&Eソフト)(FM-7、88、X-1各1名)



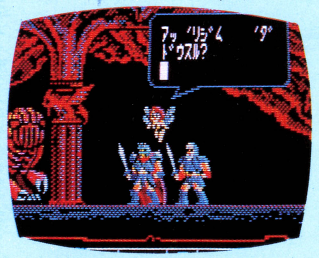
㉖RELICS　2名
(ボーステック)　(88／5D)



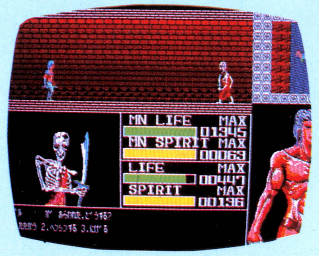
㉗カリオストロの城(5D)4名
(東宝)(FM-7用×2名、88用×2名)



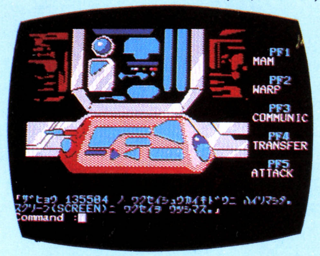
㉘覇邪の封印　3名
(工画堂スタジオ)　(88／5D)



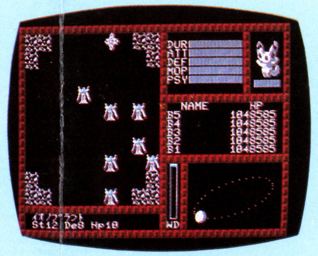
㉙ロストパワー　5名
(ウインキーソフト)　(88／5D)



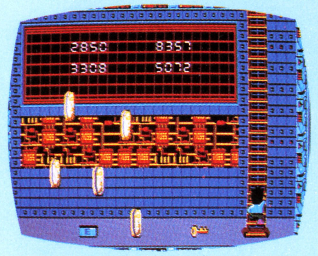
㉚ABYSSII／帝王の涙　3名
(ハミングバード)　(88／5D)



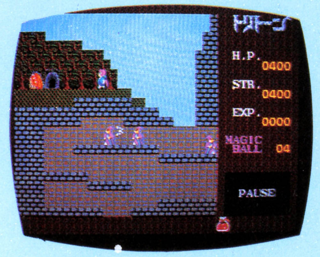
㉛カレイドスコープ　5名
(HOT-B)　(88／5D)



㉜冒険浪漫　3名
(システムソフト)　(88／5D)



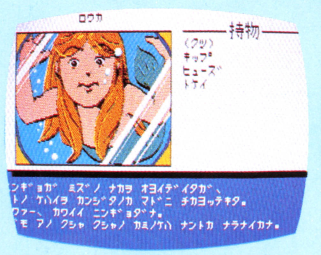
㉝トリトーン　3名
(ザインソフト)　(MSX／ROM)



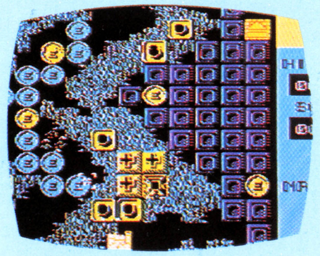
㉞コズミック・ソルジャー　2名
(工画堂スタジオ)　(98／5D)



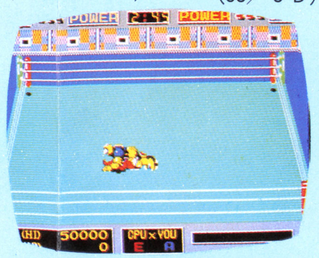
㉟ファンハウス・ミステリー　3名
(スタークラフト)　(88／5D)



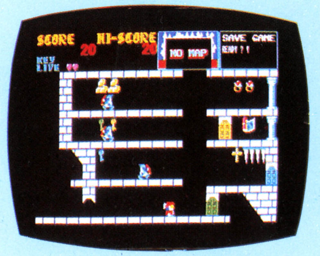
㊱スカイギャルド　3名
(マジカルズゥ)　(MSX／ROM)



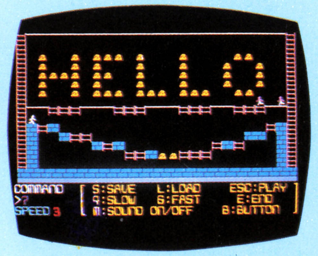
㊲ロボレス2001年　3名
(マイクロネット)　(88／5D)



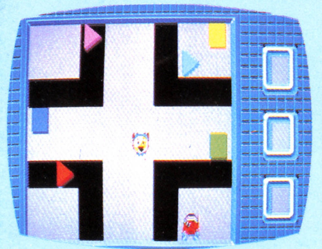
㊳キャッスル・エクセレント　3名
(アスキー)　(98／5D)



㊴チャンピオンシップ・ロードランナー　(システムソフト)3名



㊵パズルパニック　3名
(システムソフト)　(MSX／ROM)



㊶ばってんタヌキの大冒険　2名
(テクノソフト)　(X1／T)



㊷聖女伝説　3名
(コスモスコンピュータ)　(88／5D)



㊸My♥Lolita(FM-7用T×1、
(光栄)　(5D×1／88用T×1、5D×1)



㊹ファンタジーゾーン　1名
(セガ)



おしらせ
応募方法は
170ページを
見てね!!

●雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方はこの号の他に懸賞に入選できない場合があります。

Crush THE Game
クラッシュ・ザ・ゲーム

夏がきたー！　海へ行こうかなぁー。山へ行こうかなぁー。思いきって海外旅行なーんてのもいいなぁ。なんてツユほども考えず、この夏もゲームに狂うぞー！

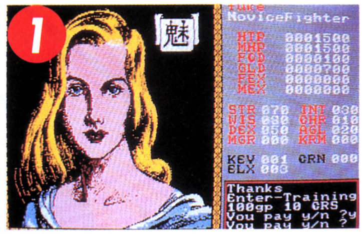


イラスト／富岡孝雄

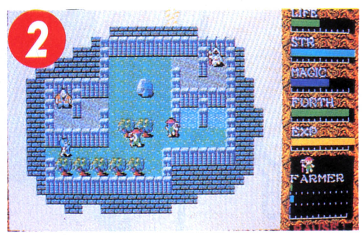
今月のREADER'S Soft Top 10

初登場の「ドラゴンクエスト」いきなりの第3位だ。トップ10不動の上位陣に、いよいよ大変動の波が押しよせるか!?

⬆上昇 ⬇下降	先月の順位	ソフト名(メーカー)	種類	総得票数	得票数
㊀1位	1	ザナドゥ (日本ファルコム)	ロールプレイング	1639	475
㊀2位	2	ハイドライドII (T&Eソフト)	ロールプレイング	1208	313
⬆3位	—	ドラゴンクエスト (エニックス)	ロールプレイング	225	204
⬇4位	3	グラディウス (コナミ)	アクション	323	130
⬆5位	—	スーパーマリオブラザーズ2 (任天堂)	アクション	125	97
⬇6位	4	スーパーマリオブラザーズ (任天堂)	アクション	886	83
⬆7位	9	ウイングマン2 (エニックス)	アドベンチャー	167	82
⬆8位	20	魔界村 (カプコン)	アクション	104	74
⬇9位	8	ブラスティー (スクウェア)	ロールプレイング	169	61
⬆10位	12	ブラックオニキス (BPS)	ロールプレイング	147	49



▲不動の第1位「ザナドゥ」は、全盛期の猪木のようだ。でも最近、猪木も落ち目!?



▲どーしてもトップの座につけない「ハイドライドII」は藤波辰巳を連想させる。



▲とゆーことは「ドラゴンクエスト」は長州力といえるでしょうな。維新なるか!

Crush The Game では以下のような機種を対象にし、また表記を略して使っています
PC9801シリーズ(PC9801/E/F/M/U/XA)
PC8801シリーズ(PC8801/mkII/SR)
PC8001シリーズ(PC8001/mkII/SR)
PC6601シリーズ(PC6601/SR)
PC6001シリーズ(PC6001/mkII/SR)
FM7シリーズ(FM7/NEW7/77/AV)
X1シリーズ(X1/D/C/turbo)
MZ1500
MZ2000/2200
MZ2500
SMC777/C
MSX/MSX2

「グラディウス」「スーパーマリオ2」「魔界村」など、ファミコン界の強豪が続々とトップ10入り。とくに、初登場で3位にランキングされた「ドラゴンクエスト」には、すごいパワーが感じられる。長期安定連立政権の「ザナドゥ」と「ハイドライドII」の座が、グラリグラリと揺れ始めたようだ。来月のトップ10は、まったく順位予想ができません、ハイ。が、どのゲームが1位になってもおかしくないメンバーがそろってきた、ということだけはいえそう。おもしろくなってきたぞっと。

ところで、ここでトップ10への投票のしかたを数えよう。編集後記のうしろにある差しこみハガキに、キミの好きなゲームを3つ書けば、それでOK。来月のトップ10を決めるのはキミたちだ! どんどんハガキを送ってチョンマゲ。

アクション　アドベンチャー　ウォー・シミュレーション　ロールプレイング　シミュレーション　ミュージック　教育　ツール　ノンセクション

今月のスポットライト

Crush THE Game

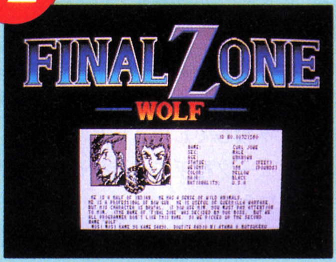
5 スーパーマリオ2



出ましたねー、オリジナル・ディスクゲーム第3弾！　発売前からガチンゴチンの大本命。いきなり第1位にならなかったのが不思議なくらいで、いまさらこのゲームの内容を書いても、キミたちの方がよーく知っているしなあ。釈迦に説法、生ビールに枝豆だよなあ。

なんかワケのわからんことをほざいてしまったが、とにかく名作の誉れ高き前作に比べ、よりムズかしく、よりスリリングなケッコーなでき。あっと驚くトラップや隠れ面もどっちゃり用意され、さすがディスクゲームと納得しましたです。

12 ファイナルゾーン



7月号のクラッシュで紹介したせいか、トップ10を十分ねらえる位置をキープした「ファイナルゾーン」。

5人の特殊コマンド部隊が南海の孤島に潜入し、敵のスーパーウェポンを破壊する、という設定の戦闘シューティングゲームだが、ゲームずれしたプレイヤーたちをうならせる新しい要素をもっている。つまり、島のエリアごとに、戦闘に参加するメンバーを選択でき、それによって攻撃方法（戦闘フォーメーション）がいろいろと変わっていくのだ。こういう並みのゲームにない魅力も手伝い、しばらく注目したいゲームだ。

— アルファ



こちらは先月の特集で取りあげたアニメアドベンチャー「アルファ」。美少女キャラのアニメ画面がたっぷりある、つうだけでもウレシイのに、隠れキャラがごってりしこまれていて、それを探していくだけでも夢中になれる。もちろん本筋のアドベンチャーも、しっかりとした作り。ようするにお得なゲームなのだよ。

今後トップ10のかなりの部分が、ファミコンゲームに占領されそうな気配のなかで、パソコンゲーム界に生きのいい新人はおらんのかーっ、とどなったとたん「ハーイ♡」とカワユイ声で現れた期待の星です。

今月のヒットパレード

ファミコンは「魔界村」大人気。パソコンは「ファイナルゾーン」に注目！

ファミコン篇

順位	キデイランド（原宿店）	博品館（銀座）
1	魔界村	魔界村
2	スターソルジャー	スーパーマリオブラザーズ2
3	スーパーチャイニーズ	スターソルジャー
4	ドラゴンクエスト	ドラゴンクエスト
5	スーパーマリオブラザーズ	スーパーマリオブラザーズ
6	グラディウス	ゼルダの伝説
7	スーパーマリオブラザーズ2	ゴルフ（ディスク）
8	チョップリフター	ポートピア連続殺人事件
9	サッカー（ディスク）	スーパーチャイニーズ
10	ゴルフ	ベースボール（ディスク）

パソコン篇

順位	西武百貨店（池袋）	ヤマギワ・ソフトショップ（秋葉原）
1	ハイドライドII	レリクス
2	ザ・キャッスル	ロストパワー
3	信長の野望	ファイナルゾーン
4	ツインビー	ツインビー
5	ザナドゥ	シティファイト
6	新ベストナインプロ野球	聖女伝説
7	ファイナルゾーン	A列車で行こう
8	蒼き狼と白き牝鹿	メルヘンヴェールII
9	冒険浪漫	三国志
10	新プロフェッショナル麻雀	オペレーショングレネード

協力店　キデイランド（原宿店）／西武百貨店（池袋店・コンピュータフォーラム）／ヤマギワ・ソフトショップ（秋葉原）／博品館（銀座）（6月発売分）

T＝カセットテープ　D＝ディスケット（数字はインチ数）　R＝ロム・カートリッジ

チェスの面白さとシューティングの楽しさで2倍楽しめる

SELECT



レベルや先攻、後攻なども選ぶことができるんだ

ETC

アーコン

PC8801シリーズ　5D　7800円

BPS　☎045-431-4529

映画『スターウォーズ』でＲ２－Ｄ２とチューバッカがチェスみたいなゲームをしていたのを覚えているかい。ホログラフィーのモンスターを１コマずつ進めてバトリングをして勝敗を決めるやつだ。チューバッカが負けて大声で吠えていたね。ゲーマーのキミならこんなゲームがあったらいいなと思ったでしょう。

今回紹介する「アーコン」はそんな雰囲気をもったチェスとアクションゲームが組み合わさったニュータイプのゲームだ。もともとはアップルのゲームなんだけれど、あの「ブラックオニキス」で有名なＢＰＳが、ＰＣ8801用にコンバート。オリジナル以上の仕上がりになっている。

「アーコン」はチェスのような白と黒のストラテジースクリーンで、アイコン（ゲームのキャラ）を進めて、アイコンが重なると画面が一転してコンバットスクリーンとなり、アイコンの戦いが始まるのだ。勝負は、ストラテジースクリーンの５つのパワーポイントを全部占領するか、または敵のアイコンをすべて抹殺してしまうことで決まる。コンピュータ相手でも遊べるし、友だち同士でも遊べるぞ。

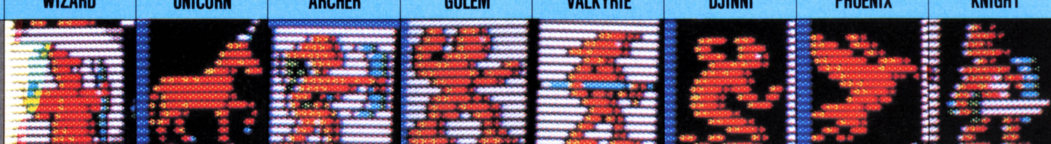
この「アーコン」のすぐれている点は、ストラテジースクリーン上の白と黒にもちゃんと意味があること。ライトサイド（光側）のアイコンが白いマスにいるとコンバットの時に有利になり、黒いマスにいる時は不利になる。ダークサイド（闇側）はこの逆で、黒いマスにいるときに強くなるんだ。ゲームの開始のころは、自分に不利な位置にいるアイコンをもっと有利なマスに移すことから始めよう。多くのマスは白か黒か決まっているんだけど、白と黒が入れ替わるマスもあるんだ。白から黒、黒から白へと周期的に変化し、このマスにいると始めのうちはいいけれど、だんだん不利になったり、またその逆もあるから要注意だ。このへんをよく考えてアイコンを配置していこう。

アイコンの動きはチェスや将棋のように決まった動きではなくて、テレポート、空、地上を動くアイコンは、ほかのアイコンがないところを動いていける。アイコンの表に地上３とあるのは、タテかヨコに３マス分進めるという意味だ。空を飛べるアイコンは、ほかのアイコンを飛び越してゆくことができる。テレポートもほかのアイコンを飛び越してゆけるけど、空や地上とちがって

光と影のストラテジースクリーン！

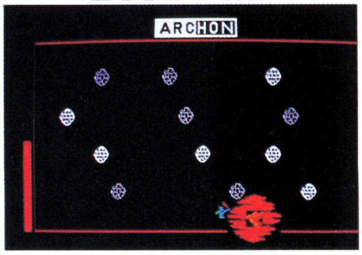


LIGHT SIDE



NAME	WIZARD	UNICORN	ARCHER	GOLEM	VALKYRIE	DJINNI	PHOENIX	KNIGHT
動き	テレポート3	地上4	地上3	地上3	空3	空4	空5	地上3
攻撃法	Fire ball	Energy bolt	Arrow	Boulder	Magic Spear	Whirl wind	Fiery explosion	Sword
攻撃力	強	強	弱	強	普通	普通	強	弱
同種数	1	2	2	2	2	1	1	7

BATTLE



キミのシューティングのワザの見せどころだね

MAGIC



マジックが使えるなんて奥の深いゲームだよね

ナナメの動きもできるんだ。

ライトサイドとダークサイドのアイコンが重なると、ゲームは一転してアイコン同士の闘いとなる。こうなるとアクションゲームできたえたウデが生きてくるね。タテ、ヨコ、ナナメに動きながら攻撃をすることができる。剣を振り上げてのファイヤー・ボールや呪文などは、攻撃の準備に時間がかかるので攻撃に間があくことになる。このへんをうまくやれば、弱いアイコンでも強い相手に勝つチャンスがあるわけだ。また、コンバットスクリーンには、障害物があるので、これをうまく使いこなすのも勝負のポイントだ。この障害物も、消えたり現れたりするようになっている。コンバットスクリーンの両側にある生命線がなくなると、そのアイコンは死んでしまい、戦闘終了だ。重傷を受けたアイコンは、すぐには回復しないので、強い相手でも波状攻撃をかければやっつけることもできるぞ。とにかくここで気を抜くことはできない。へたをすればミサイルに剣が負けたりということになりかねないから、手抜きの戦いはできない。

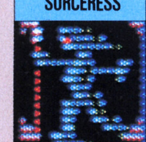
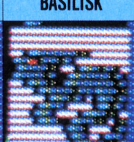
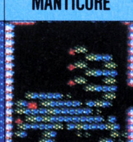
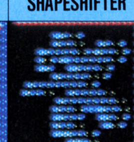
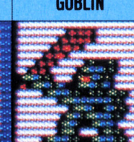
チェスのクィーンにあたるウィザードとソーサレスは7つの魔法を使うこともできるんだ。テレポートでは、味方のアイコンを距離に関係なく移動させることができる。これで傷ついたアイコンを救出したり、逆に敵の後方に味方のアイコンを送りこんで戦いをしかけることもできる。ヒールは治療の呪文で、傷ついたアイコンを一瞬にして治してしまう。シフトタイムは明るさの変わるマスの変化のサイクルを逆転させることができる。これを使えば、ライトサイドなら暗くなりかけたマスを再び明るくすることができ、自分に有利になるようにできるわけだ。エクスチェンジはふたつのアイコンのいる場所を交換することができる。スモンエレメンタルは一時的なアイコンで敵と闘うことができる。このアイコンは古代の4元素（地・空気・火・水）からできていて、どれが出てくるかはわからない。また、このアイコンは戦闘に勝っても負けても消えてしまう。リバイブは復活の呪文だ。これを使うと殺されたアイコンを復活させることができる。なるべく強いアイコンだけに使おう。弱いアイコンを復活させてもあまり意味がないからね。インプリズンを使うと相手のアイコンの動きを止めることができる。けれど、ライトサイドは明るくなったら、ダークサイドは暗くなったら自由に解放されてしまう。この呪文はシフトタイムと合わせて使うと効果が長持ちするよ。

戦略とアクションゲームのウデと魔法をうまく使いこなさないと、このゲームに勝つことはできない。もっともアクションゲームのウデに自信があるならばドラゴン1匹で敵を全部やっつけることも可能だけどね。でもそんな人はめったにいないと思うので、ゲームに勝つコツをまとめてみよう。

まずはアイコンの配置に気をつけること。自分の色にとどまるのはもちろんのこと、ほとんどのアイコンは地上を動くことしかできないので、通り道をつくるようにするべきだ。またつねに2手先、3手先を考えること。このへんはチェスや将棋と同じだね。それから魔術師を守るようにしよう。魔術師を失ってもゲームオーバーにはならないけれど、その後の展開で不利になるぞ。戦闘のときは向こうの攻撃のタイミングをみはからって攻撃しようね。知力とシューティングの腕の両方をうまく使ってゲームの勝利を決めるのだ。

最後に、コンピュータ相手に力がついたら、友だちと戦かおう。コンピュータ相手もいいけれど、やっぱり友だちとワイワイやるほうが楽しいぞ！

DARK SIDE

SORCERESS	BASILISK	MANTICORE	TROLL	SHAPESHIFTER	DRAGON	BANSHEE	GOBLIN	NAME
								
テレポート3	地上3	地上3	地上3	空5	空4	空3	地上3	動き
Lightning bolt	Eye beam	Tail Spikes	Boulder	相手により変化	Fiery breath	Scream	Club	攻撃法
普通	強	弱	強	相手により変化	最強	強	弱	攻撃力
1	2	2	2	1	1	2	7	同種数

ディスク4枚組ホラーアドベンチャー登場

リ・バース

PC8801シリーズ
X1シリーズ } 5D 7800円

マイコンハウスSPS ☎0245-45-5777

うらぶれて、今にもくずれ落ちそうな城壁。左右に続く石畳の通路。

おーお、のっけからブキミだわあ！ 季節がら、ぴったしではあるけれど、やっぱし、わたしパスしたくなってきた。なんだか右に行っても左に行っても、まして前に進んだりなんてしたら2度とバナナジュースなんて飲めそうにないんだもん。

やだなー、やだなーっていってるのに高野さんたら「ホラ、早く行って！」なんて。

無情だわ。空を見上げるとアラ、マ、満月だ。なにやらうすきみ悪い音楽も聞こえてきたし。マ、とにかく、そこいらへんをブラツいてみようかしらん。……なんていってたら、井戸よ、井戸。ツタがからまってる。井戸でお皿数えるのって誰だっけ。ツタって取れるのかな？ えいっと。アラ、簡単に取れちゃった。これはきっとあとで役にたち



そう。で、でも手がバッチクなっちゃった。

手をふきふき、歩いて行くと、井戸の横に古い塔があった。おそるおそる中に入ってみると、上に続くラセン階段。奥のほうにも部屋があるみたいだけどそこはあとで行くことにして、まずは行けるとこまで上ってみようじゃない！

ぐるぐるぐるぐるラセン階段を上ってく。いいかげん疲れてきたら、ブッツリ階段がとぎれてしまって、外に出ちゃった。お城の庭が見下ろせるの。

フーウウウウッと、ひと息。

ここまできて、わたし大変なことを思い出してしまった。

わたしって、いったい誰なの？　それに、どうしてこんなとこをさまよっているの？（高野さんにいわれたからなんだけどさ）それにそれに、ほら最終目的ってゆうのがあるはずよね。王女さまを助け出すとか、秘密の財宝を手に入れるとか…。それって、この場合なんなの？………。

お察しのとおり、これはアドベンチャーゲームなのですよ。感想はね、といっても、わたしだって途中までっきゃ解いてないからわかんないんだけど。

ハヤリもんのアドベン、そのものだあ！とゆうのが１番の感想。なにしろはやりのアドベン５原則を満たしてる。

①コマンド選択方式である！

いまや常識になっちゃったよね。昔は１字１字入力しては、「そんなことをしているひまは、ありませんよ」なんて冷たくいわれたもんだわ。

②メッセージは漢字入り！

コレモオオクナッタ。カタカナバカリダナンテメガイタクナッチャウモノ。

③絵がきれい！

これまた一般常識。この「リ・バース」、おしいことにアニメ処理はないみたい。

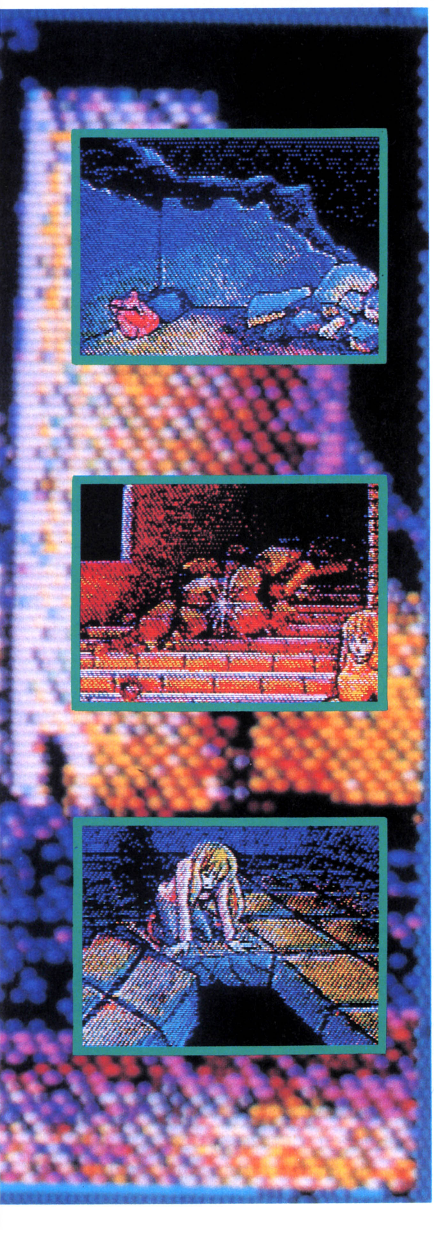
④絵が速い！

今どき、ちんたらちんたら１色１色ぬりぬりするなんてゲーム、作らないよね。

⑤音楽入り！

広告によりますと、センシティブなサウンドだそうです。

そのほかにも、いろいろあるとは思うけど、この５原則を満たしていて、初めて1986年度ハヤリもんのアドベンチャー！　を名のれるんじゃないかしら。その点じゃ、この「リ・バース」は、まさしく㊎です。



でもね、なんだか、そればっかりじゃものたりない気がしない？　そりゃコマンド選択方式なんてめずらしかったころはありがたかった。でも、もうめずらしくもなんともない。もっと新しいものが見たいなあ……と思うわたしはワガママでしょうか。

あと、このゲームでの感想は、ブキミっぽいシチュエーションなのに意外とコミカルな感じで進行するのねってことね。　たとえば、鳥の形をした扉かざりのある扉があるのね。これを「開く」ってすると「扉なんて開くわけないか」ともうひとりのわたしがつぶやくの。（扉なんてもんは開くためにあるんでしょ！）それから「話す」→「壁」ってすると「こんばんわ、元気ぃ？」「……」無愛想なやつだ。

ところで、ストーリーのことだけど。

あるところで、かわいい女の子に会ったのよね。その子の話によると、考古学者の父親がこのお城に学術調査に来て、謎のメダルを発見したのが今から１年前。そのメダルに書かれた文字を解読できたのが今から１週間前。何かがこのお城の下にあるらしい、ということをつきとめ、発掘の下調べに、ここにきたんだけど、３日前からプッツリと消息を絶ってしまったんだって。

だから彼女は父親を探しにきたんだそうです。もっと彼女のことを知りたかったんだけど、床にあいた穴から落ちてしまったんだ。あとを追いかけたいんだけど、その方法がわかんない。

だから、もうちょっと進展してから報告しまーす！



▲彼女が床の穴に落っこちてしまった。はたしてキミは、このあとどんな行動をみせるのか？

山下 章のちょっとマジメに遊戯随筆

GRADIUS



究極のシューティングゲーム MSXユーザーにお目見え！

グラディウス

MSX R 4980円

コナミ ☎03-262-9110

次から次へと新製品が発表され、現在までにすでに300 タイトルを越えているビデオゲーム。その中で、この作品を語らずしてビデオゲーム史は語れない、という作品がはたして何本あるだろうか？

まずパッと頭に浮かぶのが、史上最大のヒット作「スペースインベーダー」（タイトー）。つづいて、いわゆるシューティングゲームのはしりとなった「ギャラクシアン」（ナムコ）、チェイス型ゲームの先駆「パックマン」（ナムコ）なども印象的で、さらに最近になると、「ゼビウス」「ドルアーガの塔」（共にナムコ）「ハイパーオリンピック」（コナミ）などがあげられる（まあ、これには個人差があるだろうが……）。そして、この「グラディウス」も、パワーアップゲームの完成された形として歴史に名を残す名作だとボクは断言したい。

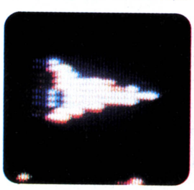
従来までのパワーアップゲームと呼ばれる物は、「ギャプラス」（ナムコ）しかり、「スターフォース」（テーカン：現テクモ）しかり、単純に段階的にパワーアップするだけであった。それに対して「グラディウス」では、何をどうパワーアップするかを、自分で選択することができる。これはスゴイ!! （今さら驚くのもオカシイが……）エネルギーカプセルさえたくわえておけば、バリアーの張りかえなんていうハイテク（？）を駆使することもできるのだ。このような頭を使えるパワーアップゲームであるということが、「グラディウス」のヒットした最大の要因であろう。

その「グラディウス」がファミリーコンピュータ版として登場したのが、今年の４月。前７面にわたる忠実な移植とその完成度の高さに、ボクらは狂喜した。そして今再び、その感動を味わうことができたのだ！ それがこのＭＳＸ版「グラディウス」。はっきり言って、これはもう涙がでるほどスバラしいソフトである。コナミさん、どうもありがとう。

「移植」というと、どうしても オリジナルを縮小してゲーム化されるのが世の常ではあるが、（ファミコン版がそうであった）、このＭＳＸ版「グラディウス」はオリジナルと対等に、あるいはそれ以上に奥行きの深いゲームとなっている。たとえば、エクストラステージ。１～４，７面からそれぞれののボーナスステージへワープロることができ、そこでは緑や黄色のカプセルが出現する。（どんな効力があるかは、取ってみてからのお楽しみ！）また、オリジナルにはない“骨のステージ”という

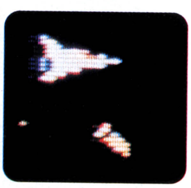
パワーアップシステム

SPEED



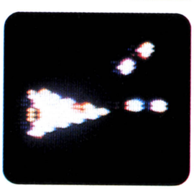
自機のスピードがアップする。最高で８段階のアップ可

MISSILE



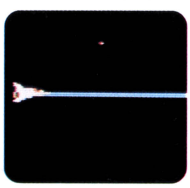
地上付近の敵を攻撃するミサイル。２段階目で弾の速度アップ

DOUBLE



正面と上部を同時に攻撃できるビーム。１・４・７面で有効

LASER



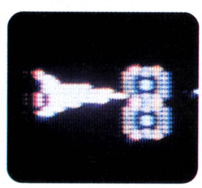
直線上の敵を一気に破壊できる。２段階目でレーザーが長くなる

OPTION



最高で２つまでつけられる分身。敵にぶつけることも可能

?



前方からきた弾のみふせげるバリア。オリジナルに忠実

エクストラステージ



1～4、7面であることをすると、このボーナス面に突入！　1UPのかせぎどきだ！

ツインビーステージ



2スロットに「ツインビー」のカートリッジをさしこむと、自機がツインビーに!!ユカイ！

のも用意されていたり、ミサイルとレーザーが2段階パワーアップ可能だったりと、まさに至れりつくせりのサービスぶりである。スクロールのあらさ（これはMSXのハード上、しかたがない）と、オプションが2つしかつかないことをのぞけば、文句のつけようがないデキだ。ゲーム自体の難易度は非常に高くなっているが、それもコンティニューモードを最初からつけるということによって解決している。さらに、ファミコン版にはなかった、岩についた砲台、スクロールする逆火山、要塞面の触手などもあり、明らかに完成度はファミコン版よりも上である。

しかし、こうしたビデオゲーム→ファミコン→MSXという順の移植はきわめてめずらしい。前例としては同じくコナミの「ツインビー」があるくらいで、よほどの自信作でないかぎり、このような“掟破りの逆移植”はできないであろう。しかも、MSX版ならではの特別なスパイス(大王ではない)を盛りこんでである。MSXユーザーの諸君に、声を大にして言っておこう。このソフトを持たずして、MSXは語れない、と。事実、ボクはすでにファミコン版を持っているにもかかわらず、このMSX版を発売と同時に2、3本買いしめてやろう（？）と思っているくらいなのだから。

――オッと、ここでかっこよく終わってやろうと思ったら、ネームがあと17×29もあまってしまった。ウ～ム、コンプティークはネーム量が多い。しかたない、ここでファミコン・ユーザーたちにひとこと激をとばそう。

うわさによると、ファミコン版の「グラディウス」は思ったように売れず、在庫がかなりあまっていると聞く。いったい、なぜあれほどゲーム性・完成度ともに最高のゲームがそんなに売れないのだろうか？　答えはカンタン、小学生が中心であるファミコン・ユーザーには、まだゲームを見る目ができていないからである。はでな広告におどらされて、名前ばかりでまったくおもしろくない「忍×ハ×ト×く×」や「○ゲ○の○太○」に喜んで飛びつき、本当におもしろいゲームをプレイしようとしない――そんなユーザーが中心では、メーカー側も短絡的に売れるソフトを作りにかかり、ファミコン自体が沈滞してしまうのはもはや明白である。この「グラディウス」が売れなかったという事件は、ファミコン界の末期的症状であると言わせないためにも、ファミコン・ユーザーの人たちにより一層ゲームを見る目の向上を望みたい。

（文／山下　章：本誌ゲーム評論家）

パワーアップされた全8ステージ

火山



なんと、MSX版のビッグコアはこんなにデカイ！　モウ感激!!

ストーンヘンジ



上下にスクロールこそしないものの、なかなか手強い面だ

モアイ



MSX版のモアイはツヨイ！　座標があわないと、破壊できないゾ

逆火山



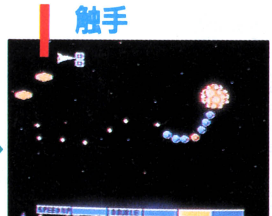
ファミコン版にはなかったアイアンメイデンだって登場するぜ！

骨



これが噂の骨のステージ。全8面中、1番難しい面だ

触手



触手が2匹現れても、スピードは落ちない。要注意!!

細胞



レーザーがないとツライ細胞面。思わぬところにワープがあるヨ

要塞ゼロス



要塞の最後には、触手が!!　ひたすら撃ちまくるしかない！



カレイドスコープ第2弾登場!

発・汗・惑・星

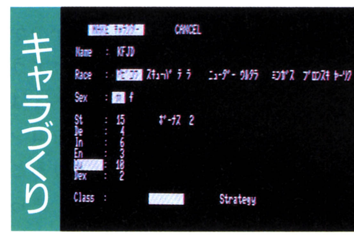
PC8801シリーズ
FM7シリーズ
X1シリーズ
5D 3.5D 5800円
T 4800円

HOT-B ☎03-360-3621

特異なシナリオ・システムをもつことで知られるSF・RPG「カレイドスコープ」のゲームシナリオ第2弾「発・汗・惑・星」が発売された。

今回のシナリオの目的はふたつ。第1の目的は、人気女優のホロマイド(3D立体ブロマイド)を見つけだし、第2市民の地位を手に入れることだ。未来世界にも階級制があることだ。一般市民の生活はいつの時代も楽じゃないぜ。そして、もうひとつの目的は、基本世界に隠された宇宙の珍獣チューガを、デファンク星の仲間のチューガのもとにかえしてあげることだ。

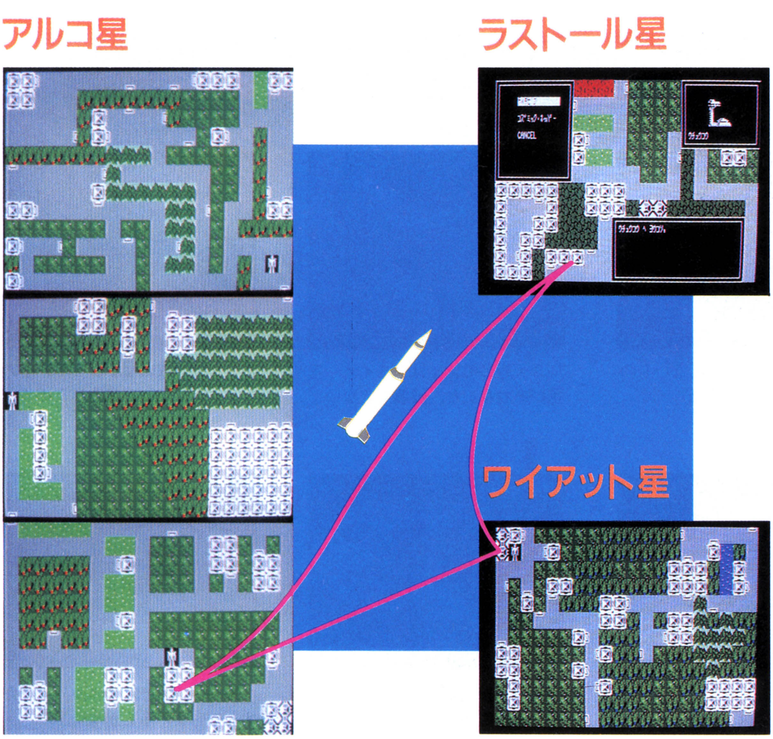
カレイドスコープのゲーム世界は、基本世界と冒険世界のふたつに分かれている。そして、どのシナリオでもゲームは、基本世界から始まることになっているので、まずは基本世界へ出発しよう!



キャラクターメイキングは、かなり本格的で複雑だ。さすがは、本格SF・RPG

基本世界

手に汗にぎる基本世界 チューガを見つけろ!



この基本世界では、冒険世界の舞台である惑星デファンクに行くため、この世界のどこかにいるチューガを見つけだすことが絶対に必要だ。

さて、ここで、冒険世界に行くためのヒントを、ちょっとだけ教えよう。

まず、チューガがどこにいるかだが、じつは、こいつはゲーム開始時にいた惑星アルコのふたつ目のマップの右下のほうにいるんだ。灯台もと暗しとは、よく言ったもんだ。そこの立ち入り禁止になっているシークレット・クラブの中にチューガはいるんだ。

しかし、シークレット・クラブに入るためには、チケットが必要。そして、そのチケットを手に入れる鍵は、ワイアットとラストールというふたつの惑星が握っているんだ。さあ、それじゃ宇宙港へ急ごうか。

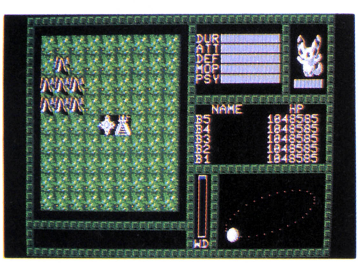
チューガを見つけ、個人用の宇宙船を手に入れたら、いよいよ、冒険世界へ出発だ。

冒険世界

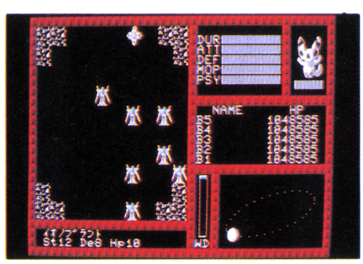
地上、水中、地中と冒険世界は広いぞ！

Crush THE Game

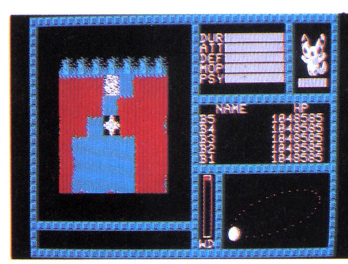
冒険世界では、キャラクターのパーティはベイカント号という乗り物に乗っていくという設定になっている。
このベイカント号には、５つの能力数値があり、この数値は、パーティを組んでいるキャラクターの能力が影響する。
この中で、とくに目をひくのはＰＳＹ（サイコ・エネルギー）だろう。これが高いほど強力なサイコアーム(！)を使うことができるのだ。
また、ベイカント号は、最初のうちは、地上しか移動することができないが、いろいろなアタッチメント・パーツを手に入れて装備することによって、水上、水中はおろか、地中さえ移動することができるようになる。
そして、これらの、ベイカント号のアタッチメント・パーツは、あちこちにあるエカ・テリナという古代遺跡で手に入れることができる。まずは、水上を移動するためのパーツ、ホーバーと、水中を移動するためのパーツ、ウォーターＤＩを手に入れることだ。
惑星デファンクでは、惑星の運行によって、潮の満ち干きが起きて、地形が変化する。そのため、水上でも自由に移動できるホーバーはとても役に立つ。もっとも、水かさの浅いところを移動すると、一歩ごとにダメージを受けるから気をつけたほうがいい。潮の満ち干きに影響する惑星の位置は、右下に表示されるので注意しろ。
冒険世界では、珍獣チューガはキャラクターのヒットポイントを回復してくれたり、いろいろアドバイスをしてくれたりと、いろいろ役に立つ。コズミック・ソルジャーのアンドロイドみたいだけど、このチューガは残念ながら、あのアンドロイドみたいに色気がないんだよな。
このチューガにもヒットポイントのようなものがあって、それを表すチューガメーターがゼロになるとチューガは死んでしまうので注意しろ。チューガを死なせてしまうと、絶対にゲームを終えることはできない。
ところで、冒険世界の大陸には、あちこちに水中への入り口があるが、これらには、水中で移動できるアタッチメントを装備していれば、入ることができる。
水中は、まるでダンジョンのように入りくんでいるが、トンネルの中ではベイカント号の装備を手に入れたりすることもあるし、うまく抜ければ、ほかの大陸に出ることもできる。ゲームを解くためには、この水中トンネルの探険が絶対に必要だ。ゲームを進めていけば、地中さえも探険することになる。
このゲームはあちこちにいろいろな新しい試みをとり入れており、かなり斬新なゲームに仕上がっているのは高く評価できる。オリジナリティは抜群だ。ただ、シナリオⅠでキャラクターのレベルをあげておかないと、冒険世界へ進むのに時間がかかってしまうのは、なんとかしてほしかったな。
それとグラフィックは、あいかわらずものたりない。もう一工夫してほしい。



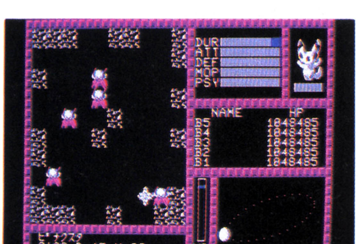
ここが、冒険世界舞台、惑星デファンクだ。ベイカント号GO！



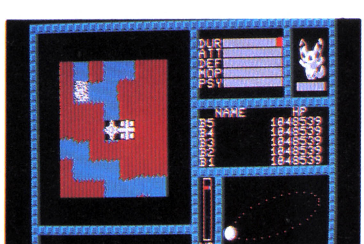
冒険世界での戦闘モードは、前作と同じくウルティマⅢに似ている



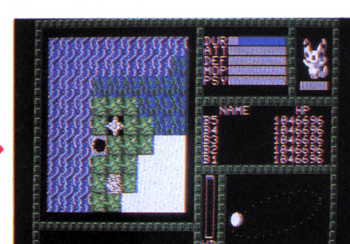
アタッチメントを取りつければ、ベイカント号は水中でも移動できる



水中での敵との戦闘、地形によって、バトル・フィールドの形が変わる



ベイカント号で水中を移動していて、何かを発見！　あれは出口なのか？　それとも・・・



水中の迷路を抜けて、他の大陸へたどりついた！ここでは、何が待ちうけているのか！

3Dのラビリンスで頭はもうパーニック!?

アラモ

MSX R 5800円

ザインソフト ☎0794-31-7453

河合その子ちゃんが「再会のラビリンス」という曲をヒットさせてるし、ジョージ・ルーカスは「ラビリンス―魔王の迷宮―」とゆー映画を作ったし、迷路は一種のブーム!? かどうか責任持ちませんが、ゲームの世界では、もう迷路つったらおなじみの世界。で、この「アラモ」もそれが売りモノだ。

西暦2000年をはるかに進化した文明





の跡が残る、死滅した惑星があった。この惑星に不時着してしまった男は、いろんな試練を切り抜け、無事生還することができるか……？

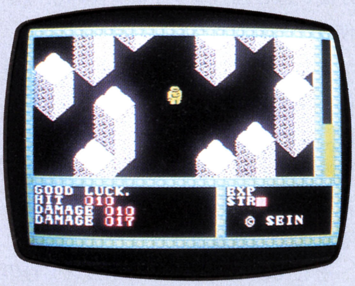
ゲーム場面は大きく分けて、3Ｄ迷路の地上と地下がある。どちらも3つのレベルに分かれていて、第3の地下にある要塞の破壊が最終目的となる。

アクション・ロールプレイングゲームなので、経験をつめばつむほどプレイヤーは強くなるワケだけど、そのためにはアイテムを集めることが絶対条件なんだ。

とくに必要なのは、ジャンプ・ブーツだ。目の前に立ちはだかる岩場を克服するのには、これを装備するしかない（ただし、ジャンプはブロックの1段単位しかできないぞ)。

邪魔な岩場を克服するもうひとつの方法としては、ブレスレットをつけることがある。これをつけると武器を持てなくなってしまうのが難点だが、手が鋼鉄になり、強大な破壊力がでる。ただ、一身の力を手に集中させるので体力は消耗してしまう（つまり、エネルギー0(ゼロ)になって死ぬこともある)。しかし、それらを考えても、岩をくだくことによって、新たな道が開けていくのだから、ぜひ試してもらいたい。

あと、かなり複雑な迷路になっているので、3Ｄ迷路での自分の位置を常にチェックしとくよーに！



NEO伝説シリーズ第2弾が登場!!

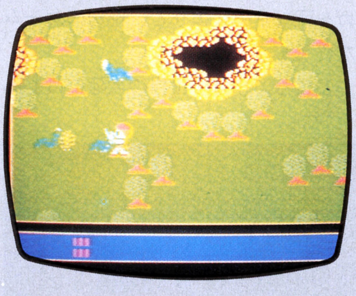
サンダーボルト

MSX R 5800円

ピクセル ☎03-476-3109

“サンダーボルト”。そこは強大な力をもった謎のエネルギー物体に支配されている超異次元の世界。そして、そこは一見 美しい平和な世界にみえる。しかし、実際は人類を滅亡させるための悪の世界なのだ！ サイキック戦士ＮＥＯは最終型コンピュータ“ゼータ9000”の指示を受け、人類破滅の要因である“サンダーボルトの世界”を破





壊するために、“サンダーボルト”へワープしてきたのだった……。

このゲームは、単純明快だ。完全リアルタイム・シューティング・ゲームに近い戦闘優先のゲーム。つまり、ＮＥＯが強く成長するのには、戦うしかないっ。戦うことによって、パワーをアップさせ、生命力も増し、サイキックを使えるようになるワケだよ。とにかくファイト！ ファイト！ するしかねーぜ。

さて、敵との戦い方だが、なるべく、というより、必ず敵に近づいて戦うこと。そのとき、キミが押しているキーの方向に敵がいれば、敵にダメージをあたえられる。逆に、キミが押している方向と違う方向からの敵の攻撃は、ＮＥＯがダメージを受けてしまうのだ。

前にも述べたように、敵を倒すことによって、パワーが増すと同時に、ＮＥＯが使うことのできるサイキックを手に入れることができるわけだけど、ＦＵＮＣ５キーを押すことによって、現在ＮＥＯが使えるサイキックの種類が確認できちゃう。これをおこたると、自分がどれ位の能力かわからずに、損することになるからね。必ず確認を！

変身できるサイキックを手に入れたら、ぜひ変身することをオススメする。トーゼン、パワーがアップするのもウレシイけど、その変身ぶりもおもしろいから一見の価値ありなんだ。



ロボットIWGPをめざして戦え！

ロボレス2001年

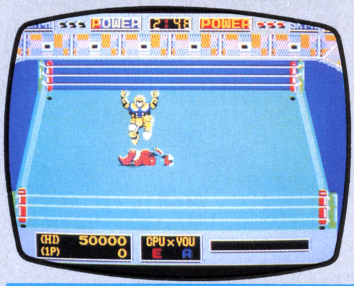
PC8801シリーズ 5D 6800円
X1シリーズ 5D / T 4800円

マイクロネット ☎011-561-1370

もはや人間の格闘技の時代は終わりを告げた——。時は2001年、各国は技術力の粋を集めた格闘技専門ロボットを世に送り出し、その優劣を競いあった。全世界規模での「ＲＯＢＯ ＷＲＥＳ」時代が始まったのだ！

と、ＲＰＧ風のイントロで攻めるとちょっと苦しい気もするが、さもあらん。今回紹介する「ＲＯＢＯ ＷＲＥＳ 2001」は、もうほとんどプロレスワザ





あるのみ！ といってもいい過ぎじゃない、バリバリのバトルゲームだ。

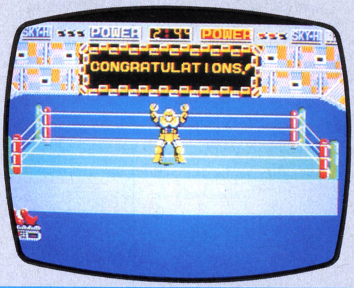
ワザについて簡単にふれると、ワザには３つのレベルがある。基本ワザ、得意ワザ、そして最後に隠しワザだ。

基本ワザっていうのは、キックとかチョップとかいうおなじみのもの。かけやすいかわりに相手へのダメージも少ない。

得意ワザは、キミが選ぶロボットのキャラによって違ってくる。たとえばＢのキャラを選ぶと、得意ワザは「ローキック」、「Ｂ・ブリーカー」「ラリアット」といった具合い。プロレス大好きのキミには、これだけでこのキャラがどんなヤツかわかるだろう。

で、相手に充分ダメージをあたえて、画面にスカイハイランプがついたら隠しワザでキメ！ 画面がリングから上空へとスクロールして、華麗な空中殺法が味わえるぞ。

もともとはこのゲーム、ゲームセンター出身。隠しワザをキメたいためにゲームセンターに通いつめた人も多いはず。でもこれからはキミの部屋がリングだ。夏の夜をハードに過ごそうぜ！



女子高生制服図鑑ゲームに大興奮!!

夢幻戦士ヴァリス

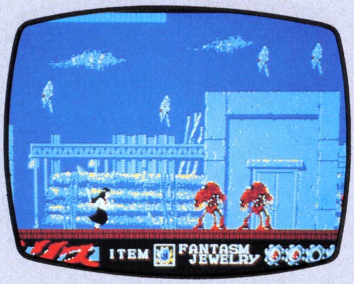
PC8801シリーズ
X1シリーズ
FM7シリーズ
5D 7800円

日本テレネット ☎03-268-1159

ごく普通の女子高生だった優子は、“ヴァニティ”の『幻想王女ヴァリア』によって“ヴァリスの戦士”に選ばれた。彼女は、“ヴェカンティ”の『夢幻王ログレス』とその手下の『ヴォーグ』を倒し、ログレスに支配されていた世界から平和を取り戻さなければならないのだった。

日本テレネットの「ファイナルゾー





ン」に続くアクションゲームの新作が、この「夢幻戦士ヴァリス」。前作同様たいへんディテールの細かいバックストーリーを設定してあり、いやがおうにも、ヒロイン優子ちゃんに感情移入しつつゲームに突入。

さすがアクションのテレネットらしく、キャラクター・パターンは豊富で、アイテムもたくさんあり、完成度の高いものにしあがっている。が、何といっても主人公優子ちゃんの動きがおそろしくいいのに注目してしまう。ウラ若き乙女が、敵キャラの頭の上を「はいはい、どちらさんもごめんなさいよ」てな感じでポンポンとジャンプする。キャラや背景がフルカラーでないため、DATA量が軽減され、キャラの動きがひじょーにいきいきとしているのだ。効果音のよさも見のがせないだろう。

そして、このゲームの最大のセールスポイントは、なんとヒロイン優子ちゃんのコスチュームがセーラー服ってこと。うわー、いいのかな、これでまた罪のないパソコン少年たちが、「由貴ちゃん、陽子ちゃん」とかつぶやきながら、せつなくも悲しい夜をすごしてしまうにちがいない。合掌。

それはともかく、妥協のないアクションゲームをつくりだす日本テレネットには今後も大きな期待がもたれる。

さあキミもこのゲームを前にしたらこう叫ぼう。

「おまんら、気合いいれんかい！」

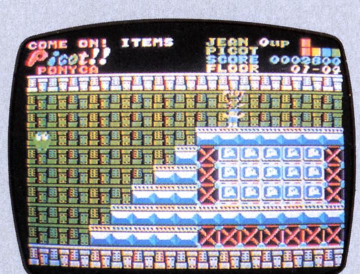


キミたちにピッタリの他人依存型ゲーム

かもんぴこ
MSX　R　4900円
ポニー　☎03-265-6377



このゲームの主人公はヒーロー。彼は大戦の混乱の中で生き別れたガールフレンドのマリィを探しに遺伝子銀行（ジーンバンク）のビルへのりこんで行くことになる。おともするのは、知恵はたりないけど、パワー抜群のピコ（謎の生物）だ。おそいかかるバイオモンスターや警備ロボットをかわして、マリィに会うことができるか？



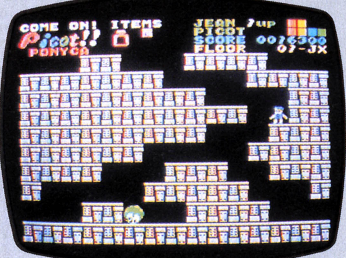
とゆーのが、ストーリーなんだけど、ガールフレンドのマリィとか遺伝子銀行(！)といったものは、ゲームの進行上あまり関係ない。どーででもえーよ！ってなもん。しっかしスゲー設定だな。

で、キミがやることは、トーゼンのことながら敵キャラをどんどん倒し、前進すること。といっても、ヒーロー自身は無力。すべての攻撃はピコにやってもらう。ピコを敵にぶつけることにより、相手をやっつけていくんだ。

ピコは現在のパワーによって色が変化し、それによって能力も左右される。青や緑のとき、パワーは強力になる。そのときはピコボールに変身させようね。これは、ヒーローがピコを押すだけでよい。ピコボールになるとその攻撃力や防御力が2倍になるぞ。

ただ、このピコは鈍重なので、なるべくそばにおいとくよーに。これはスペースバー（ジョイスティック使用の場合はそのボタン）を押せば、えっちらおっちらやってくる。でも、あんまし近くに呼びすぎると、ピコに押しつぶされてしまう可能性もある。そうなると、ヒーローのパワーが半分になったり、死んでしまうこともあるから要注意だ。

とにかく、ピコをうまく使いこなすことがこのゲームの必勝法。隠れアイテムも、ピコが触れることで出現し、取ることができる。便利なヤツだね！



「ツインビー」に勝つのはキミの腕しだい！

トップル　ジップ

PC8801シリーズ	5D	6800円
X1シリーズ	5D	6800円
FM7シリーズ	T	4800円
MSX	R	5800円

ボーステック　☎03-407-4191



「レリクス」で一世をふうびしたボーステックの新作が、この「トップルジップ」。30種類の敵とまじわってゴールを目指すレーシングゲームなんだけど、レーシング・アドベンチャーと銘打たれているだけあって、いろいろな意味で、ボーステックの新たなる挑戦を感じることのできるゲームとなっている。

まず第一にキャラクターや背景のグラフィックが、ボーステックらしからぬタッチとなっており、ずばりコナミの「ツインビー」と似ている。しかしそんな中に、実はパソコンソフトならではの趣向をふんだんに取り入れていて、長くじっくり遊ぶことのできる仕上がりとなっている。



さて、いよいよゲーム内容に触れてみよう。最初にも書いたように、レースで優勝することが目的なのだが、高い丘やビル、敵やさまざまなトラップが、プレイヤーの行く手を阻む。そこで地上に落ちているパワーアップカプセルを撃ち、アイテムを取り、パワーアップしなければならない。アイテムには、攻撃用、防御用のほかに謎を解くためのモノもあり、ひとつひとつのモノの有効性をきっちり把握する必要があるぞ。もちろん隠れアイテムもたくさんあるので、捜してみてほしい。

また、コースのいたる所にワープトンネルがあり、これを利用することによって、先のコースに進んだり、戻ったりすることもできる。

その他にも、まだまだたくさんの謎がありそうで、みんなガンバッテ、プレイして見てくれ。ひょっとしたら、まったく別の世界なんてのも、出てくるかもしれないしね。とにかく長ーく楽しめるぞ！

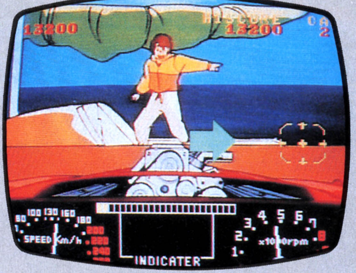


お坊ちゃまのVHDゲームがまた出たぞー！

ロードブラスター

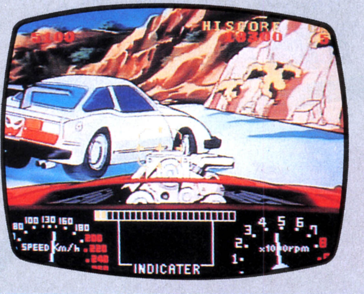
X1シリーズ
MSX } VHD 9800円

日本ビクター　☎03-279-6742



ゲームセンターでその圧倒的な迫力とスピード感で話題だった「ロードブラスター」が、自宅で手軽に楽しめるようになった。

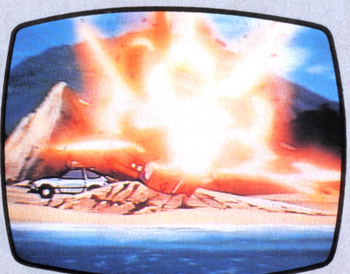
ゲームは、恋人を殺されたヒーローがV８—450馬力のスーパーカーを駆り、スーパーチャージ・クラッシュ攻撃を駆使して恋人の仇を討つ、というもの。気分はマッドマックスだ。しかし



まあ、「仇討ち」というのが、一昔前の東映ヤクザ映画か浪波節のノリ、といえないよーな気がしないでもない。そーか、マッドマックスというのは、オーストラリアの健さんだったのだ！

プレーヤーはマッドマックス健さんとなり、次々に襲いかかるデビルを倒さなければならないのだが、そのスピードの速いこと速いこと。アニメの処理もひじょーによくできており、これ自体で一本のアニメとしても充分に観ることができる、よーな気がする。

ただ残念なのは、このゲームがＭＳＸもしくはＸＩとＶＨＤの両方を持っていなければできないということ。アーケードゲームの迫力を味わおうと思ったら大画面のモニターも必要だろう。よーするに“リッチマンしかやれませんよゲーム”なのである。くやしい。ほんと、理屈抜きに楽しめるゲームなんだが。この「ロードブラスター」のスピード感、迫力、スリルは、某お笑いタレントの言葉を借りれば、「お坊ちゃまにしかわかるまい」!?

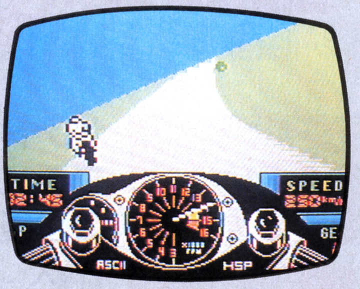


バイクで事故った マルカツの㋜もスイセン!?

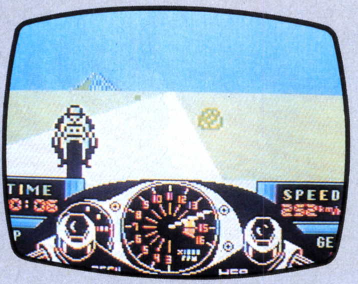
ティーゼットアール グランプリライダー

MSX R　5800円

アスキー　☎03-486-7111



夏がやって来た。バイクの季節の到来だ。バイク未経験者は、ライデイング感覚を、ライダーの人は、グランプリレースの雰囲気を存分に味わえる。そんなソフトが「ティーゼットアールグランプリライダー」だ。160ｐｓ／13800ｒｐｍ、最高速301km／ｈというモンスターバイクをひっさげて、レースに参戦することになるわけだ。



トランスミッションには、３速オートマチック、６速マニュアルＡ、Ｂの３種類がある。ただ、ブレーキングポイントや、カーブへの進入スピードを憶えるまでは、オートマチックで遊ぶのがよいだろう。マニュアルのＡ、Ｂの違いは、ギアチェンジのキー操作がまったく反対になっていることだ。なぜこのようなことになっているかというと、本物のバイクでも市販のマシーンとレース用ではギアが逆になっているのを取り入れて、より本物に近い雰囲気を味わってもらうためなんだ。またマシンがコーナーを走っている時には、カーブのＲの大きさによって、さまざまな角度にバンクする。画面がかたむいているのを見ていると思わず、「これこそ、真のコーナーリングだ」なんて感心することしきり。

コースは全部で９つ。ひとつクリアするごとに、パスワードを表示され、次にゲームをする時には、それを入力することによってクリアしたコースをパスすることができる。

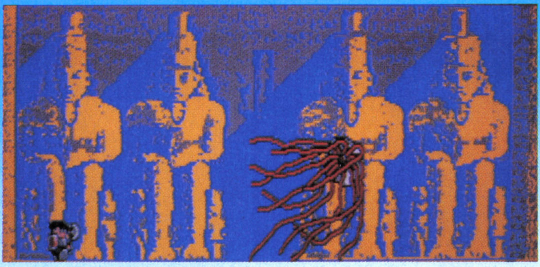
コースをうまくクリアするには、コースの形を頭にたたきこむ。これにつきるぞ。

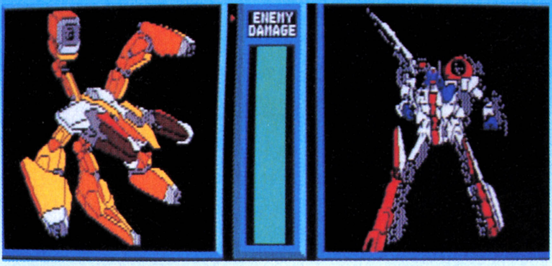
最後に、ハイスコアに表示されている名前が、実在する世界のトップライダーたちなんだけど、キミたちは何人くらい知っているかな？



夏休みコンプティーク特別企画

ザナドゥ　ブラスティー







お助け電話相談室

開発者が直接お答え!

日時	ザナドゥ➔8月18・19日 ブラスティー➔8月20・21日 の午後4時から6時まで
電話番号	119ページの袋トジの中を見てね

超人気ゲームの「ザナドゥ」、「ブラスティー」はもう十分、遊んだかな!? エッ、どうしても先へ進めなくって、イライラしているって。それは困ったもんだ。それでなくても暑いんだから。じゃあ、ここはどうしても、ど～しても分からないところを教えてあげましょう。というわけで、夏休みにコンプティークがおくる特別企画、「ザナドゥ、ブラスティーのお助け電話相談室」の開設！ 開発者が直接に答えるのだからバッチリだよ。なお、このとき行なわれた質問、応答の内容はコンプティークの11月号(10月8日売)で発表します。

私たちがお助けマンです

日本ファルコム

宮本恒之〈企画開発課主任〉



裏ワザに関する内容以外なら、何でもお答えしますよ～。

スクウェア

青木和彦〈企画部リーダー〉



資料は山ほど持っていきますので、何でもお答えしますよ。

ロードス島戦記

Record of Lodoss War

D&D 誌上ライブ

作・安田均とグループSNE
絵・出渕裕



RPGといえば、もはやパソコンゲームの代名詞になってしまったが、その元祖は1974年にアメリカで生まれた『ダンジョンズ&ドラゴンズ®』だ。何人かの人間がルールブックとダイス、そして紙を使って行う元祖RPGの実際のプレイぶりを、これから何カ月かに渡って同時誌上ライブでお送りします。さて、第1回は……!?

episode I　旅の仲間

『ダンジョンズ＆ドラゴンズ®』(以下Ｄ＆Ｄと略す）が発売され早や１年がたってしまったけど、みんなは楽しくプレイしているかな？　ゲームを買ってみたのはいいけれど、どうプレイしていいのかわからない、うまくダンジョンマスター(冒険のシナリオを作り、ゲームの進行役などを行う人。ゲームマスターとか、単にマスターという場合もあるが『Ｄ＆Ｄ®』ではダンジョンマスターと呼ぶ）ができない、なんて人がいるんじゃないかな。

また、『Ｄ＆Ｄ®』に興味はあるんだけど、いまひとつどんなものかわからないので手を出しそびれている人もいるだろう。そこで『Ｄ＆Ｄ®』をうまくプレイするために、またその魅力をてっとりばやく知ってもらうために、むずかしいことは抜きにして実際に『Ｄ＆Ｄ®』をプレイして、その経過を再現してみることにした。

もちろん、これはひとつの参考例にすぎない。『Ｄ＆Ｄ®』は、人の創造力をかきたて、大きく育てるゲームだ。逆にいえば、キミの創造力しだいで何千、何万通りものゲーム展開が可能になるワケ。まあ、この連載が、キミたちの中に眠っている大いなる創造力を目ざめさすための、ちょっとした火つけ役にでもなってくれれば、と考えているのだ。

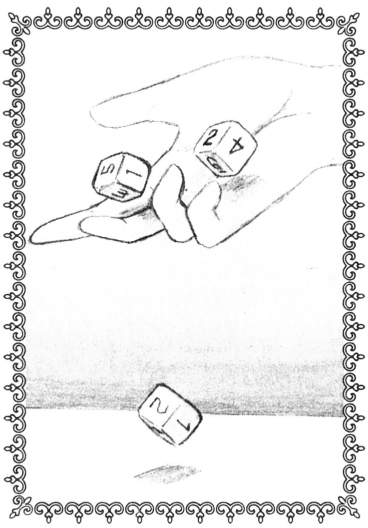
それになによりも、ゲームブックやパソコンゲームでしかＲＰＧを知らないって人たちに、みんなとワイワイやる本物のＲＰＧの楽しさや魅力をぜひ知ってもらいたいのだ。

剣と魔法の冒険行『Ｄ＆Ｄ®』の世界に、しばしキミの心をトリップしてほしい。

かくして キャラクターは誕生す

その日ダンジョンマスター（以下DMと略す）の家に集まったプレイヤーは6人。年齢も様ざまならゲーム歴も様ざま。でも、その心は『D＆D®』というひとつのゲームによって深く結ばれている。

彼らは愛用のダイスと、『D＆D®』のプレイヤーズマニュアル、それに筆記用具を一式もって、すでに臨戦態勢にあった。もちろん、DMもぬかりはない。マスターに必要な道具、すなわち各種ダイス、電卓、筆記用具、プレイヤー用キャラクターシートと、なによ



り自慢のシナリオを作り、いまや遅しと彼らを待ちうけていたのだ。もちろん『D＆D®』のベーシックルールセットはひとつも欠かせない。ほかにも、エキスパートルールセット、コンパニオンセット、マスターズセットと日本語版の発売が待たれる上級ゲーム用セットまで、一応全部そろえていたのだ。（そういえば、エキスパートルールセットはこの前出たっけ）

DM　じゃあ、さっそくゲームを始めよう。各自キャラクターを作って。
プレイヤーA　では、能力値を決めますよ。6面ダイスを3回振って、出た数を合計する。それを各能力ごとに6回繰り返すんでしたね……。えーと、強さ＝12、教養＝12、知恵＝11、敏捷（びんしょう）性＝15、強靭（きょうじん）さ＝8、魅力＝11。シーフに向いてるようですね。
DM　それは、ほかの人の数値も見ないといけないから、まだわからないよ。とにかく冒険をより安全なものにするには、キャラクターのバランスがとれてないことにはね。で、ほかのみんなはどんな数値になった？
プレイヤーB　ぼくは、魅力は高いけど強さや強靭さがイマイチ。魔法使い以外なれないなあ。
プレイヤーC　オレのは……、ちょっと愚かな戦士ってところだぜ。
プレイヤーD　ぼくのは数値がみんな低いよ。弱すぎるよ、これじゃあ。
DM　それは振り直していいよ。あまり弱いキャラは、プレイしていておもしろくないからね。
プレイヤーC　でも、強すぎるキャラはもっとおもしろくないんだよな。いちばんいいのは、長所と短所がはっきりしているキャラ。力はあっても頭が悪いとかね。

——といった具合いにワイワイいいながらもサイコロを振り各キャラクター

能力値の説明	
強さ	この数値が高いほど、戦闘時に敵に打撃を与える確率が高くなる。力仕事にも有利。
教養	教養が高いほど、多くの種類の言語をしゃべれる。
知恵	この数値が低いと、毒や呪文の攻撃を受けやすくなる。
敏捷性	低いと飛び道具を使うとき不利。また敵の先制攻撃を受けやすくなる。
強靭さ	高くなると、ヒットポイントの修正が加えられる。
魅力	数値が高いほど、人と話したり、物の売り買いの場合、有利になる。

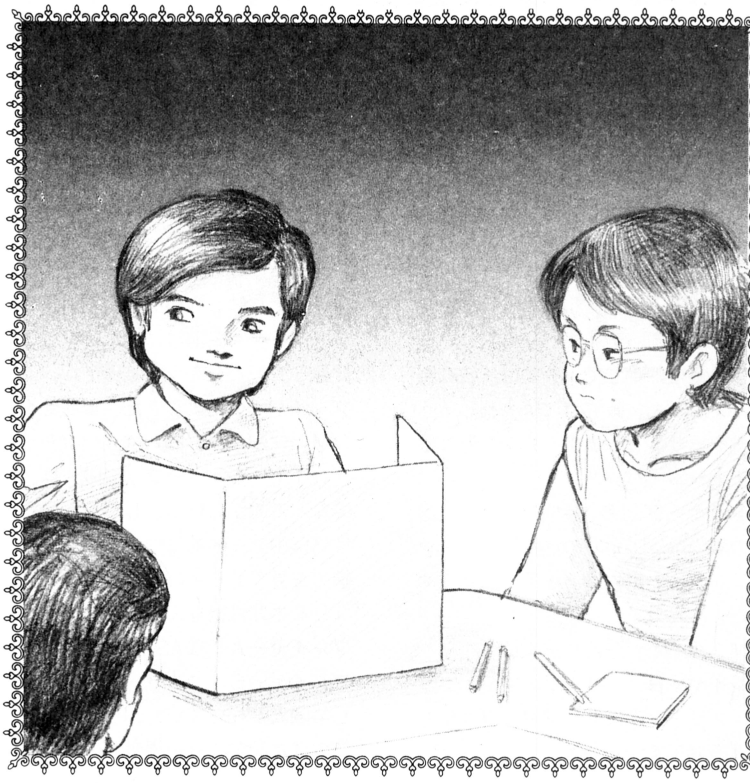
『D&D®』のベーシックルールセット



右から各種ダイス、ダンジョンマスターズルールブック、プレイヤーズマニュアル、そしてパッケージ。レベル3まではこれでOK

の数値を決めていった。そして……。

DM　えー、結局、魔法使いがひとり、戦士向きがふたり、これは決まりだね。残りの３人は、みんなシーフに向いてるみたいだけど、どうする？　メンバーにはクラリック（僧侶）も必要だけど。
プレイヤーA　じゃあ、わたしはエルフにします。戦士がふたりじゃ心細いですから。それに魔法も使えるし。で、Ｅクンはシーフ、Ｄクンはクラリックというのはどうかな。（全員うなずく）
DM　よし、決まった。では、ルールに従って、能力値の変更やお金、それにヒットポイントをそれぞれ決めてよ。



キャラクターを作るのはＲＰＧの最初の楽しみなのだ。なぜって、この自分の作りだしたキャラを通して、ぼくたちは『Ｄ＆Ｄ®』の世界を体験するんだから、いわばキャラは自分の分身みたいなものだ。

だから、作りだすキャラは、感情移入できる――つまり、そのキャラになりきれるものであることがベストなんだね。もちろん、強いキャラなら活躍できるし楽しいけれど、少しでもＲＰＧに慣れた人なら、上手に演じることで弱くても魅力のあるキャラにできる。強けりゃいいってもんじゃないんだぜ。

結局、自分が作ったキャラの能力値を見て、こいつはどんな性格で、何が好きで、何が嫌いで……と、あれこれ考えるのがいちばんいいのだ。つまり架空の人間を作りあげるわけ。ま、なかなかそうはカンタンに、ひとりの人間を作ることはできないけどね。

そこで、いくつかうまくキャラクターを演じる方法を教えよう。こうすれば、カンタンに『Ｄ＆Ｄ®』のキャラを作ることができる！

たとえばこうするのだ。

①マンガや小説の登場人物の性格を借りる。
②自分の家族や友だちの性格を借りる。
③あきらめて、自分の地でやる！

などである。

そして、こんなとき「グイン」ならどうするかとか、「ケンシロウ」ならどうするか、と自分で考えていく。そうすると、意外にうまく『Ｄ＆Ｄ®』のキャラができあがっていくのだ。

でも、こうした方法を使う場合、そのマンガや友だちの名前を、そっくり自分のキャラの名前にするのは避けたい。あくまで借りるのであって、まねをするんじゃないからね。

こうして、何回かゲームをやっていくうちに、そのキャラが、もとのキャラとは似ても似つかないものになっているのに気づくことになるのだ。というのも、冒険を重ねると、本当にキャラが成長するからなのだ。これは、別にレベルが上がるだけの話じゃなく、キャラクターがある一定の決まったパターンで行動しはじめるってことなんだね。ひとり歩きを始めるといえばいいのかな。そんなとき、キミのキャラは文字どおり、キミの“分身”になったんだ。

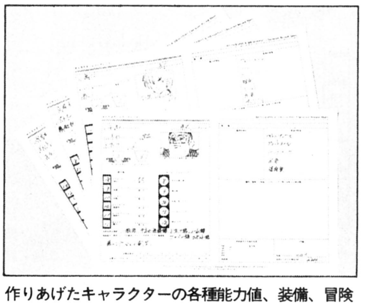
でも、自分で意識して、そうするように仕向けなければダメだよ。あくまでキャラはキミ自身とはちがうものだってことを、いつも心にとめておいてほしい。

各種ダイス



『Ｄ＆Ｄ』では４～20面の６種のダイスを使ってプレイする

キャラクターレコードシート



作りあげたキャラクターの各種能力値、装備、冒険の中で見つけた宝など、様ざまなデータを書く

エキスパートルールセット



キャラクターのレベルが４以上になったら、このセットが必要になる

冒険者たち、自己紹介をするの事

DM　さて、細かい部分の数値も決まったようだから、自分のキャラクターの自己紹介をして。

プレイヤーA　わたしのキャラは、女性のエルフで、ディードリットといいます。性格は中立（ニュートラル）で、普段は比較的無口です。でも、戦闘時にはうれしそうに剣を振りまわします。選んだ呪文（スペル）は“チャーム・パースン”。

プレイヤーB　怖い性格ですねぇ。ぼくの魔術師は、中立の性格で名はスレイン。ぼくの望みは、広く知識を求めることなんです。

DM　えーと、選んだ呪文は？

プレイヤーB　“リード・マジック”と“スリープ”です。スリープはいちばん有効ですからねえ。

☆㊟注釈　日本版『D＆D®』では第1レベルの魔法使いは呪文をひとつしか選べないが、原文ではふたつ選べることになっている。そして1回の冒険につき呪文を1回使える。そして呪文のひとつは“リード・マジック”にした方がいいというのは、ちゃんとダンジョンマスターズルールブックにも載っている。

　そこで今回は原文の設定に従って、呪文をふたつ使えることにした。

プレイヤーC　オレの戦士は正義（ローフル）だ。名前はパーン。邪悪（ケイオティック）なヤツは許さねぇ。

プレイヤーD　パーン？　竜騎士（ドラゴンライダー）なのかい。それは心強いな。ぼくも正義のクラリック、名前はエト。いっしょに邪悪なものどもをうち滅ぼそう。

プレイヤーC　よしきた、まかせろ！

DM　（なんて調子のいいヤツだ……）

プレイヤーE　シーフ（盗賊）は、正義なんておかしいし、しかたないから性格は中立。名前はウッド・チャック。魅力（カリスマ）を見てもらえばわかるように、かなりヒネた性格なんだ。

プレイヤーA　なんでヒネたんです？

プレイヤーE　つまり、初仕事に失敗して囚人となっていた、というわけ。このほど20年ぶりに恩赦（おんしゃ）がでて、めでたく釈放された。なんと年齢が40歳。

DM　中年のシーフなんだね。そいつは、おじん臭いけどおもしろい設定だ（利用できるかもしれないな……）。

プレイヤーF　ぼくのキャラは、ドワーフのギムさん。中立。バトルアックスを振りまわす怪力のもち主。ゴブリンとコボルドが大嫌いなんだ。こいつらは皆殺しじゃあ！

DM　（過激な性格のやつらが多いな。これは勝手に、おもしろいゲームにしてくれるかもよ）さて、では武器やアーマーは身につけたね。忘れてはならないのが、バックパックや食料（レーション）、それに水袋（ウオータースキン）だよ。もっとも、それは冒険が始まってからでも買えるんだけどね。

　このあと、各キャラクターは、それぞれセービング・スローや、防具から決まるアーマー・クラス、生命力のヒットポイント、買った装備などをキャラクターレコードシートに書きこみ、冒険の準備が整った。

DM　さて、キミたちは生まれ故郷の村“ザクソン”を出発した。仲間は全員で6人。恩赦のシーフが、みんなをさそって、平和な村の生活にあきあきしていたほかのメンバーが、一も二もなく賛成したって設定だ。

ギム（これ以後、プレイヤーはそれぞれのキャラ名で呼ぶ）　わしはそんなに軽くはないぞ。

DM　（おっと、もうなりきってやんの）そういう設定だから、モンクはいわさん。

パーン　ううむ。マスターは強い……。つまり、われわれは、そういうことになったのだよ。

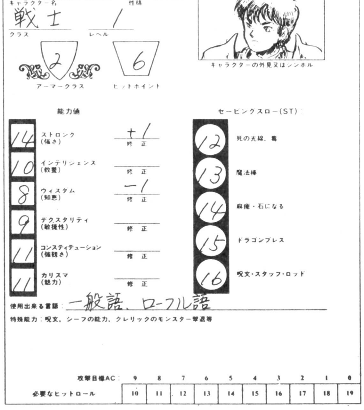
スレイン　よくわかりますねえ。

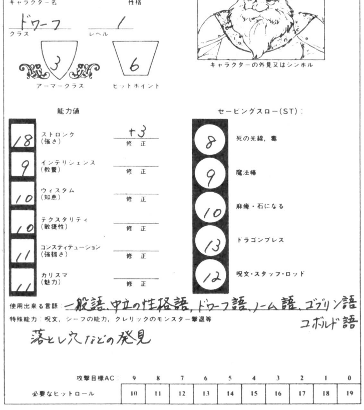
パーン　リーダーは戦士のオレでかまわないな。ほかのキャラは、あまりリーダーにむかないだろう。

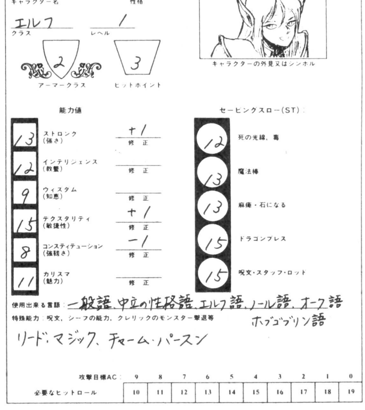
ディードリット　やはり、ヒーローは戦士ですからね。

ウッド・チャック　それより、もう少しくわしく話してほしいな。でないと、

6人の“旅の仲間”たち







ゲームのしようがない。

DM　それは、そうだね。キミたちは、ロードスという名の島――といってもかなり大きな島なんだけど――の東の王国“アラニア”の北側の山村出身だ。北は、もう白竜山脈（ホワイトドラゴン・マウンティン）の険しい山で、ドワーフくんの故郷があるぐらいだね。

ギム　故郷はなつかしいが、未練はない。

DM　そう。だから、みんな南へ向かっている。とりあえず目指すのは、キミたちの村から歩いて3日ばかりのところにある宿場町。ここは、行商人も通るし、まあにぎやかなところだ。この町までは、みんな行ったことがある。

エト　ほかに何か知っていることは？

DM　別にない。このロードス島に存在するいくつかの王国の名前と、うわさに聞く魔の森や、死の砂漠、そして帰らずの湿原などとかいう、マガマガシイ土地があるのは知っているけれどね。

パーン　ううむ。白竜山脈といい、とにかく恐ろしいところばかりだな。これは冒険にはこと欠かないぞ。

DM　あとこの世界では、“正義”と“邪悪”のふたつの勢力が、いつもお互いの勢力を広げようと争っているということは、知っておいてほしい。邪悪な勢力には、ゴブリンやオークたちだけでなく、人間もいるよ。

ディードリット　人間って悪い生物ですものねぇ。

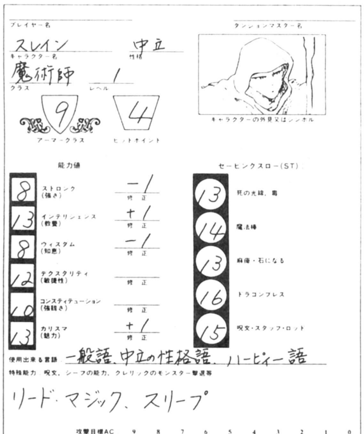
DM　（ううっ、男が女性のキャラをやると、やっぱり気持ち悪いや）あのー、邪悪なエルフやドワーフも中にはいます。

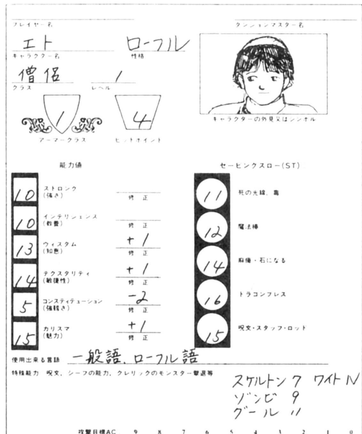
ギム　わしは中立だから関係ないぞ。

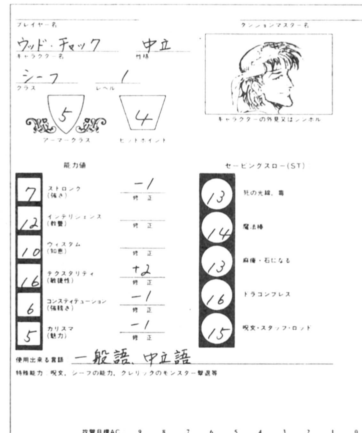
『D＆D®』の世界は正義と邪悪の対立からなっているってことは、『D＆D®』をもってる人なら知っているよね。この正義と邪悪の意味は、単に善、悪というよりも、法や秩序を守る、守らない、という方が近いのだ。もちろん法といっても人間の作る法律じゃなく、神の掟（おきて）のこと。そして、邪悪の神々というのもいて、彼らはいつも正義の神々の作ろうとする掟を破壊しようと、たくらんでいるのだ。

もし、みんながマスターをするときは、それぞれ神や邪神の名前を決めて、オリジナルの神話を作ってみてもいいんじゃないだろうか。









旅の始まり、または宝の地図を手に入れる事

DM　突然だけど、全員無事に目指す宿場町に着いた。

スレイン　えっ、もう着いたんですかあ。えーと、いまは何時ですか？

DM　夕方。そう５時ぐらいだね。

パーン　宿屋を探すしかないぜ。

スレイン　ちょっと、待ってくださいな。できればぁ、ほかの冒険者が泊まっているところが、いーですねえ。

DM　（えーと、ほかの冒険者だな。この町はたいして大きくないから、宿屋の数は６面ダイス１個を振って、と……３軒だな。冒険者も少ないだろうから、20面ダイスで５以下が出たら何人かいることにしよう。えーと数はそれぞれ３、14、12か。１軒目にいるな）よし、ここには３軒の宿屋があって、キミたちが訪ねた１軒目の宿屋に５人の冒険者（この数は適当にいう）の一行がいた。宿屋の１階は、酒場もかねていて、そこで酒を飲みながら談笑している。

スレイン　その人たちに話しかけてみます——ちょっとおじゃましまぁーす。

DM　間のびしたその声に、５人の一行は自分たちが呼ばれたことに気づかなかったが、しばらくして、彼らのリーダーらしき人物がふり返った。

スレイン　あのぉ、あなたがたはぁ、冒険者ですねえ。

DM　そ、そうだが（こんなヤツに話しかけられたら気味が悪いなあ）。

スレイン　それならぁ、ぜひあなた方の冒険談を語ってください。

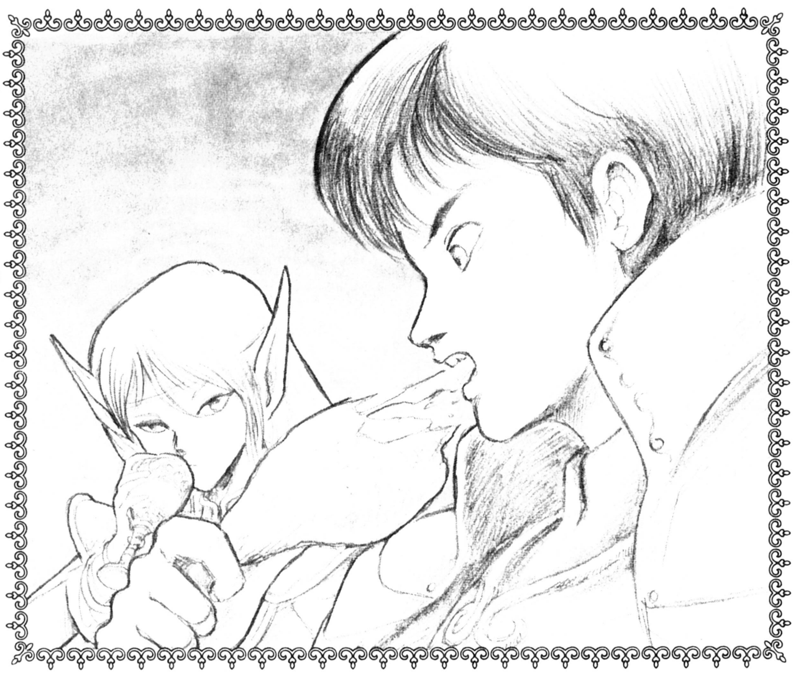
DM　よし、望みとあらば聞かせてやろう——といって、その男はいくつかの冒険談を話し始めた。倒した怪物も、メデューサやミノタウロスといったかなり強い怪物たちの名前が出てくる。

スレイン　なんか、手がかりになりそうな話はないですか。

DM　えーと、じゃあこうしよう。ひと通り話してしまってから、彼らは、この島の現在の情勢を教えてくれた。

エト　どんなですか。

DM　ウン。南の方で、ひとつの王国、カノンというんだけど、それが滅ぼされた。滅ぼした国は、カノンの南方の海に浮かぶ、暗黒の島とも呼ばれ、恐れられているマーモだということだ。もちろん、邪悪な王国だよ。そして、さらに侵略の手を広げようと、カノンの隣国である、三角洲のヴァリスと戦闘状態にはいったらしい。



ウッド・チャック　うわぁ、ハデ。

DM　で、もし名誉が欲しいなら、南へ行ってみてはどうかな、と彼らはいっている。

パーン　傭兵(ようへい)なんか、お断わりだな。邪悪な国のヤツらは許せんが。てっとり早くお金のもうかりそうな話はないの？

DM　ぼくに聞かれても困るんだけど。

パーン　おお、そうだったな。よし、その冒険者たちに聞いてみる——えーと、金もうけの話はありませんか？

DM　（こいつ、本当に正義のキャラなんだろうか）金が目当てなのか。ならば、街道ぞいに歩いていても、あまり望みはないな。

スレイン　でも、荒野は危険です。

パーン　危険を恐れちゃ、冒険はできねえや。

スレイン　ほかにも、いろいろ聞いてみたいのですが。

DM　（さて、そろそろ本命の登場だぞ）その冒険者たちとキミたちが、あーだこーだと話していると、後ろで突然、大声が！

ギム　やったね。で、どんな声なの。

DM　このヤロー、ただ飲みしよーたあ、フテーやろーだ！　という声だ。

パーン　とにかく、後ろをふり返る。

DM　宿屋の主人と、ひとりの男がいい争っている。その男は革のヨロイに小剣を腰に帯びている。どうやらシーフらしい。

パーン　いちおう、ふたりのあいだに割ってはいるぜ。まあまあ、待ちなよ親っさん。いったい、どうしたんだい。

DM　どーもこーもねえ。この盗っとやろう、さんざ飲み食いしといて、金がねえとぬかしやがった（なんとなく時代劇のノリだなあ）。

パーン　ただ飲みとは許せんなあ。

DM　そのシーフらしい男は、パーンの方に向きなおったよ——ダンナァ、助けてくださいよ。確かにオレは金はねえ。でも、金になるもんならある。

パーン　金になるもの？

DM　そう、見てくれダンナ、こいつを。これは正真正銘(しょうしんしょうめい)の宝の地図だぜ！——といって、彼はパーンに１枚の巻き紙を広げてみせる。



ディードリット　どんな地図ですか。

DM　カンタンな地図に×印がついている。そして隅の方に、一般語（コモン）で“サイファの隠れ家”と書いてありますが。

ウッド・チャック　“サイファ”という名は初めて聞くけど、ぼくたちのキャラは何か知っているのかい。

DM　そうだね。全員、自分のキャラの教養（インテリジェンス）の値以下の数を、20面ダイスを振って出してくれ。成功した人は？

パーン　オレは失敗した。えーと、スレインとディードリット、それにエトが成功している。

DM　成功した人は、その名を知っている。サイファとは、ちょっとしたレベルの魔術師の名前だよ。その男は、キミたちが旅立つ3日ほど前に、キミたちの国の国王を暗殺しようとした罪で、王の家臣たちに殺されている。もっとも、だまし討ちになったみたいなものだけどね。

スレイン　つまり、その地図はちょっとは信用してもいいわけですね。

DM　それはキミたち次第だけどね。とにかく酒場のオヤジは、そんなヤツのいうことは信用するなといってるよ。

パーン　その地図がいくらか、シーフに聞いてみよう。

DM　おお、ダンナ買ってくださるか。ありがてぇや。どうせオレひとりじゃ、こんな所へ行けっこねえしな。オレの飲み代でいいや。５ＧＰ！

パーン　５ＧＰ！　安すぎるなあ。といっても、オレに金はないぞ。プレート・アーマーとか買って全財産使っちまったからなあ。

ディードリット　あたしはこれだけヨ、といって１ＧＰを見せます。

スレイン　お金はぼくが払いましょう。

エト　やったね。ついでに宿代もお願いします。

DM　んじゃ、幸運をな、っていってシーフは店から出ていく。そのとき、そこは魔法使いの隠れ家だから、留守とはいえ用心しろよ、といい残す。そして、次の言葉をその地図を手に入れたものから聞いたと……。

スレイン　よく覚えておきます。どんな言葉ですか。

DM　『水晶の戦士は秘宝を守る。しかし知恵あるものは、恐れることはない』って言葉だ。オレにはなんのことか、さっぱりわからないが——といっている。

パーン　何かの手がかりだな。だれかメモっといてくれ。よし、今夜はここに泊まって、初冒険の前祝いだぜ。そして明日の朝、その魔法使いの隠れ家へ急行だ——もちろん場所はわかるんだろ？

DM　わかるよ。片道で３日ほどの距離だけどね。

ギム　なら、食料もいるな。冒険の準備もちゃんとしなければ。またお金がかかる〜〜。

ディードリット　スレインくん、よろしくね——といって１ＧＰ見せます。

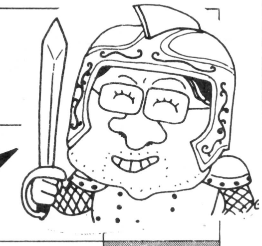
スレイン　なんでも払いますよお〜〜。どーせぼくはヨロイも買えないんだから。

（以下次号）

キャラクター人気投票

この物語の主人公のなかで、キミがいちばん好きなキャラの名前をハガキに書いて、コンプティーク編集部「ロードス島キャラNo.１」係まで送って。抽選で５名にコンプティーク・オリジナルTシャツをプレゼントするからね。どしどし応募しよう。

勇者たちよ鍛えろ!! 黒田幸弘



クロちゃんのRPG講座

ロールプレイングゲーム

第9回 魔法の話あれこれ

今回は、ファンタジーRPGには欠かすことのできない魔法についての話だ。とくに、魔法のエネルギー源についての話は興味深く、ためになると思うね〜。

魔法の魅力はなんだろう

魔法の魅力ねえ。うーん。昔は魔法というだけで興奮したなあ。なぜかというと、ぼくは昔はシミュレーションゲームをやっていたから、戦いの武器といえば戦車や飛行機みたいな、メカニカルなものばかりだったんだ。ところがこのゲームの世界にも、だんだんとファンタジーゲームやロールプレイングゲームが広まってきて、そこではじめて魔法と御対面したわけだ。

ただルールを読んだだけじゃなくてゲームを実際にやってみると、やっぱり魔法は違うって感じがしたね。冷静になって考えてみると、ファイアボールが爆発するのも、砲弾が爆発するのも、効果としてはたいして変らないんだ。でもその爆発を起こしたのが、かたや戦艦の巨砲であり、こちらはよぼよぼの老魔術師であるとすると、このイメージの違いは大きいよ。なにしろファンタジーの世界は、イメージこそがいちばん重要なんだから。

みんな魔法を使うときには、魔法がひきおこす異変、たとえば空中に巨大な幻影があらわれたり、海が二つに裂けたりといった、はでなスペクタクルシーンを想像しているんだ。またそれだからこそ、ファンタジーのゲームは面白いって感じるんだろうね。だからロールプレイングゲームでも、魔法があまり面白くないゲームは、あまりいい評価をあたえない、っていうのがぼくの考えなのさ。

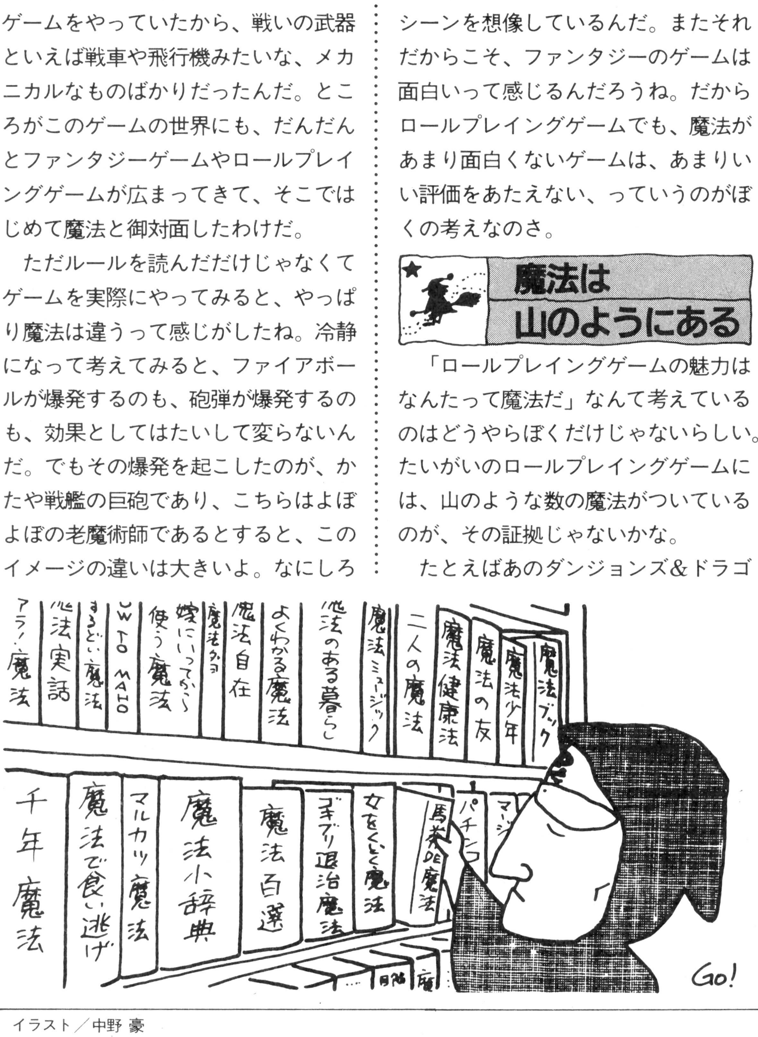
魔法は山のようにある

「ロールプレイングゲームの魅力はなんたって魔法だ」なんて考えているのはどうやらぼくだけじゃないらしい。たいがいのロールプレイングゲームには、山のような数の魔法がついているのが、その証拠じゃないかな。

たとえばあのダンジョンズ&ドラゴンズ®では、いちばん最初のベーシックセットでさえ、ぜんぶで32の魔法があり、エクスパートセットではさらに74の魔法がふえるんだ。これだけでももう大変な数の魔法だよね。ぼくでもまだ使ったことのない魔法はけっこうあるんだから。

コンピュータのロールプレイングゲームでも、事情は同じみたいだ。『ウィザードリー』はぜんぶで50、『ウルティマ』でもⅢやⅣはだいたい30から40の魔法がある。『ウルティマ』も、ⅠやⅡでは、魔法は9つくらいしかなかったんだから、作者のロード・ブリティッシュも「魔法の数が少ないとゲームが面白くない。もっとウルティマを売るには、手間をおしまずに魔法を増やそう」なんて考えたのかな。

日本のゲームでも『ファンタジアン』の64をはじめとして、魔法のないロールプレイングゲームなんて聞いたことがないね。だいぶスタイルのちがう、アクションタイプの『ザナドゥ』なんかでも、けっこうたくさんの魔法があるんだから。もっとも例外がひとつ。『ブラックオニキス』は初心者でもわかりやすいように魔法を入れなかったから、あたりまえだけど魔法は使えません。



魔法を使えるキャラクター

白髪のローブを着た老人が、岩山の上かなんかに登って、手にもった杖を高く空中にかざしてから呪文をとなえる。やっぱり魔法といえば、こんなイ

 イラスト／中野 豪

メージだね。だけどロールプレイングゲームでは、魔法を使うのは年寄りばかりじゃない。ゲームの最初から大魔法使いなんてことはないから、キャラクターたちはゲームを何回もやって、魔法をいっしょうけんめいに覚えるわけだ。最初はみんな魔法使いの弟子で、ひよっこの若僧なんだよね。

さてその魔法を使うことができるのが、これまた魔術師ばかりとは限らない。知ってる人も多いだろうけど、魔術師と並んで魔法をよく使うのが僧侶だ。僧侶といってもゲームによって呼びかたはちがって、クレリック(牧師)とかプリースト（神官）とかいわれるけれど、まあようするに神様に祈って、その御加護をうけられるという、ぼくなんかから見るとうらやましい限りの連中のことだ。ほかにもレインジャー（野伏）とかパラディン（聖戦士）がレベルの低い魔法を使えるし、D＆D®ではエルフが魔法戦士のようなキャラクターだ。

しかしまあ正直なところ、ぼくもロールプレイングゲームをするまでは、魔法といえば魔術師とばかり思っていたからすこしびっくりしたね。まさか僧侶が魔法を使えるとは思ってもみなかったもの。たしかに僧侶は神に祈って、それで奇跡を起こすくらいはできそうだけど、いつでも魔法を使えるなんていうのは、外人はなにを考えているんだろう、なんて思ったよ。

でもまあこれはゲームという面からすると、なかなかうまい方法なんだ。魔術師は主に戦闘の魔法を使い、僧侶は傷をいやす魔法を中心にするといったふうに、自然に役割分担ができるから、たくさんある魔法を用途で二つにわけることができる。そうすると、魔法を覚えるときにも使うときにもなにかと便利だからね。

きみのミスはどーしようもない

しかしいくらたくさんの魔法の種類があっても、何人ものキャラクターが魔法を使えても、魔法を使いこなせなければどうしようもないんだ。たとえば『ウィザードリー』では、魔法をかけるときに呪文を入力しなくちゃならない。ところがこれがくせもの。

というのはいくら魔法使いが魔法を知っていても、プレイヤーのほうに魔法を間違えるやつがいるからだ。呪文が覚えられなかったり、入れ間違えたり、いちばんひどいのは勘違いして、ぜんぜん別な魔法をかけるやつさえいるんだぜ。こうなるともう悲劇をとおりこして喜劇だね。

敵に火の玉をぶつけるかわりに、ダンジョンの中にあかりをつけてみたり、味方の傷をなおすかわりに、どこかにテレポートしたりといったぐあいで、まじめなはずのロールプレイングゲームが、ドタバタ喜劇になっちゃうんだから。でもいちばんおかしいのは、魔法をかけた人間が「おかしいな」という顔をしていることだね。なにをしたか全然わかってないんだから、後ろで見てると本当に面白いよ。

猿より馬鹿な魔法使い

もっとも魔法が使えないというのは、プレイヤーが間違えるからだけじゃない。キャラクターがひどいせいで、いちばん大事な魔法が使えないこともあるんだ。

『ウィザードリー』をやったことのある人は知ってるだろうけど、体力、知識といった能力値は、レベルが上がるたびにすこしづつ上昇するんだ。ところが、ところがだよ、キャラクターの中にはどこかおかしいやつもいるんだ。まあたくさんのキャラクターを作るから、中には異常なやつがいてもしょうがないけれどね。でもとくに始末の悪いのが、レベルが上がるたびにどんどん能力の下がるやつだろうね。いちばんひどいのは、レベルが上がったら6つの能力が全部下がったなんていう悲劇（もちろん後ろで見ている者にとっては喜劇）もあったっけ。

だけどこれに負けずおとらずだったのが、魔法使いでレベルが上がるたびに、知識の能力が落ちつづけたキャラクターだ。こいつは落ちに落ちまくって、ついに知識が4になっちゃったんだ。さすがに最低だね。魔法使いになるには知識の能力が最低で11は必要だから、7回も能力が落ちたわけだ。もうこうなると魔法なんか覚えやしない。レベルがいくら上がっても、なんの意味もないわけだ。

ちなみにロールプレイングゲームのルールをしらべて見ると、普通の人間の知識の標準はだいたい10ぐらいで、知識が4などというのは、せいぜい動物なみで、猿よりも頭がわるいんだそうだ。これを読んだときは、なんでこんな馬鹿が魔法使いをやってるんだろうって、真剣に考えちゃったよ。しかしキミたちのキャラクターが猿よりは頭がいいとすれば、まあ魔法を使うことはできるだろうね。

四つの元素を呼びさませ

巨人（ジャイアント）の話を覚えているかな。もし覚えているなら、巨人は世界の四元素から生まれたことは知ってるよね。そう、土・火・水・風の四つだ。だけどこういった思想は、西



洋ではなにも巨人だけのものじゃなく、この四元素には、超自然のエネルギーがひそんでいる、って考えかたがあるらしいんだ。その超自然の力が怪物となったのが巨人で、魔術師がその力をうまく使えば、土、火、水、それに風の魔法になるわけだ。

たとえば土の魔法は、大地の持つエネルギーを魔術師がとりだしたもので、その効果は大地や石だけじゃなくて、さらにその上に住む動物や植物にもおよぶらしい。だから「石の壁を作る」とか「トンネルを掘る」とかのほかにも、「動物を支配する」とか「植物を動かす」こともできるんだ。

ほかの魔法もだいたい似たようなもので、有名なファイアボールはその名のとおり火の力を利用した魔法だし、水の魔法を使えば「魚やイルカを操る」なんてこともできるんだ。さらに風の魔法を使えば「空中を歩く」なんてこともできるんだぞ。

つまりこの四元素の魔法は、魔法使いがエネルギーのコンバーター（転換器）となって、自然にある力をひきだす魔法なんだ。その利点はいくら魔法をかけても魔術師の力は使っていないから、体力を消耗したりしないってことだね。そのかわり困ることもあるぞ。たとえば南極のような大氷原にでも行ってごらん。どこに火の要素のエネルギーがあるのかね。かんじんな時に魔法を使えないんじゃ役にたたないよ。

希少元素、マナの話

それじゃいつでもどこでも役にたつ魔法のエネルギー源はないだろうか、っていうんで考えられたのがマナという物質だ。本来のマナというのは、聖書に出てくる話の中で神が恵んでくれた食べ物のことだけど、ＳＦの世界ではこれにまったく新しい概念をあたえたんだ。最初にマナについて書いたのは、たしかラリー・ニーブンだと思うんだけどね。

ニーブンによるとマナというのは、大地にふくまれる希少な元素だそうだ。その役目はただひとつ、この世界に奇跡を起こさせること。

人々はこの奇跡のことを、まとめて魔法と呼ぶんだそうだ。だから魔術師というのは、魔法をかけるために自分の精神を磨くんじゃなくて、このマナの力を利用する方法を研究するわけだね。

頭のいいキミなら、このマナは四元素の利用とたいして変らないことがわかるだろう。でもね、マナの考えのすごいところ、いやこわいところは、マナが“希少元素”だということなんだ。そう、金や銀などと同じように、マナは使えば無くなっちゃうというわけ。

土地によっては最初からマナの多いところもあり、ほとんど無いところもある。でもどんなにマナの豊かなところでも、ハデな魔法を使っていると、やがてマナが尽きてしまうんだ。たとえば天候を変えるとか、空中に楼閣を築くとかといったことをすると、マナはたちまちのうちに消費されてしまうそうだ。魔法を使って戦争をやったりしたら…これはもう悲劇だね。

ところで、ニーブンによるマナの話には落ちがあるんだ。かつてのアトランティスでは、国王が毎年壮大な魔法をかけて、本来は海底に沈むはずの大陸を浮かび上がらせていたんだそうだ。そして、ある年、ついにマナが尽きて、大陸は壮大に(？)沈んでいったというわけ。

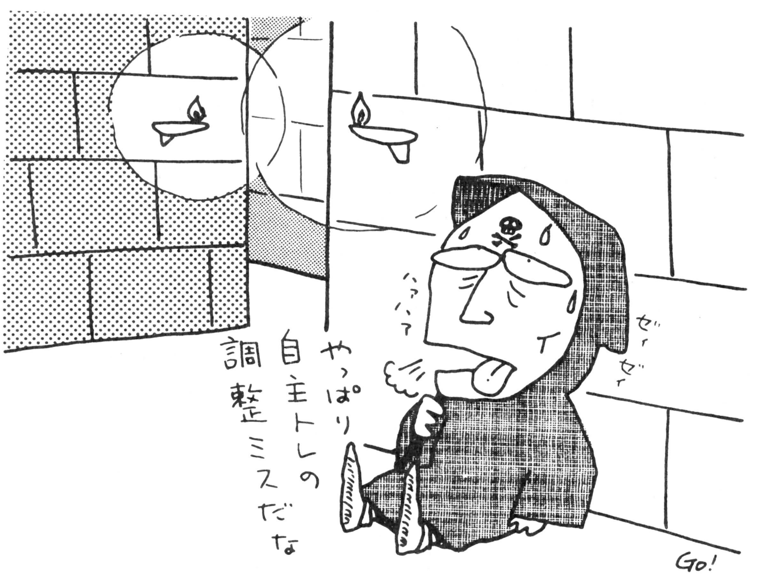
E.S.Pは根性だ

やっぱりいつでもどこでも魔法を使うには、魔術師が精神力を必死に鍛えるしかないみたいだね。なにしろ自分の精神エネルギーならば、どこでも使えるんだから。もしかしたら偉大な魔術師っていうのは、やたら根性だけはある、星飛雄馬みたいな人間だったのかもしれないね。

しかしそんなふうにして、精神力の魔法をマスターすると、これがＳＦなんかによく登場する、エスパーみたいな存在になっちゃうんだな。しかし、しかたないよね、どちらも精神力なんだから、やってることは同じなんだよ。逆に考えるとＳＦのエスパーのほうが、科学みたいにみせかけた魔法を使ってるのかもしれないね。

ファンタジーのロールプレイングゲームに出てくるＥＳＰも、ＳＦのものとあまりかわらなくて、テレキネシス（念動力）やテレポーテーション（空間転移）などのポピュラーなものから、壁をぬけて透視をしたり、遠くのモンスターのいびきを聞き分けたりといった、ダンジョンのなかではまことに便利そうな能力があるぞ。

しかしこれらのＥＳＰの中でも、いちばんすさまじいのは、時間を戻してしまえる魔法（超能力？）だね。これさえあれば、もしきみの冒険がうまくいかなくても、いつでも好きなところに戻して、またそこからやりなおせるんだから。まあ簡単にいうと人間タイ



ムマシンってとこかな。

そんなわけでＥＳＰの魔法には、いろいろとすごいのがあるんだけど、なにしろ魔術師の精神力（根性？）にかかっているんだから、体力の消耗がいちばん問題だ。たいがいの魔術師はあまり体力がないからね。体力を使いはたして急に老化してしまって、ダンジョンの中で寝たきり老人になられても困るから、くれぐれも魔法の使いすぎには気をつけよう。

ゾンビのうしろにいれば安全

ニクロマンシーというのは、死者を使った魔法のことだ。生命と死というこの世でいちばん重大なことを操る魔法だけに、その力はとても強力だ。もちろん、ひとくちに死者を使うといっても、死者から話を聞く」なんていう簡単なレベルから、「敵の生命力を奪う」などという恐ろしいものや、「死者を動かす」なんていうまるでブードゥー教のゾンビもどきのものまであるぞ。

この魔法のいいところは、敵を殺しちゃってからでも情報がとれたり、自分で戦わなくても、死体にかわりの戦いをやらせておけることだ。もっともぼくには例のごとく、失敗話もあるけどね。

それは、ダンジョンに入ってすぐに、いちばん強い戦士が、おろかにもトラップにかかって死んじゃったときだ。いくら馬鹿でもいないと困るんだよね。そこでこいつをすぐにゾンビにして、先頭を歩かせたんだ。

そのうちに、みんなでなんとなく相談がまとまったのは、「こいつはもう死んでいるから、いくら怪物にやられても、もう死ぬことはないはずだ！」という当然の論理だった。持ち主は抗議したけど、みんな傷をうけるのはいやだから、町に帰ったら生き返らせてやる、ということして、戦闘はぜんぶそいつが１人でひきうけることになったんだ。

そんなふうにして、パーティがダンジョンの奥深くに進んで行くと、やっぱり激しい戦闘が何回もくりかえされたね。でもこっちの戦士は、なにしろもう死んでるんだから、いくらやられてもこわいものはない。そんなわけで



ゾンビ戦士は、ダンジョンの中でぼろぼろになったけど、なんとか町に帰りついて、まあ生き返らせてやろう、ということになったんだ。ところがどっこい、このときのマスターがいじわるなやつでね。死体を見るなり「こんなにボロボロじゃあ生き返らせることはできん」といってしまったのさ。

持ち主は怒って死んだ戦士の家族というのを出してきて、町の当局に「おそれながら」と訴えたんで、そのあとパーティは全員が死体破損の罪でつかまって、結局全財産をとられちゃったというわけ。この話の教訓は「手ぬきもほどほどに」ってとこかな。

●読者の考えたおもしろ合成モンスター発表!!

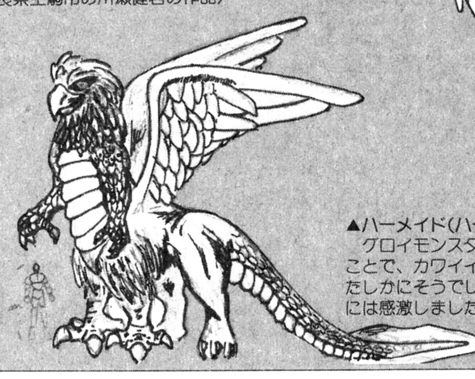
ところで、７月号のこのコーナーで、キミの考えるユニークな合成モンスターを募集したところ、多数の応募がありました。どうもありがとう。その中から下の３名の作品は、とってもユニークでおもしろいので、発表します。コンプティークのオリジナルＴシャツも送るので待っててね。

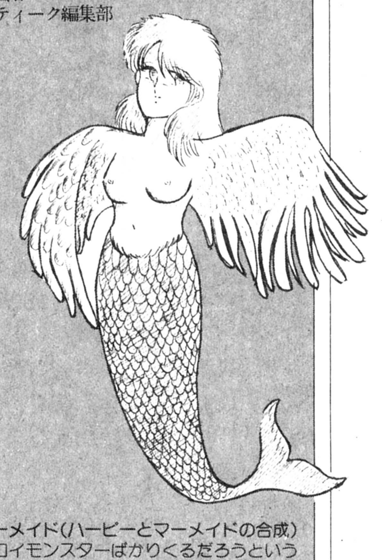
というわけで、今回も宿題をひとつだそう。魔法にもいろいろあるというのは分かったと思うけど、そこでキミの考える「役には立たないが、あれば絶対におもしろいと思う魔法」を書いて送ってくれ。また、「どんな魔法をだれにかけてみるとおもしろいか」といったものでもＯＫ。面白い作品には抽選で３名の人にコンプティークのオリジナルＴシャツをプレゼントするので、どしどし応募してね。送り先は、〒160　東京都新宿区四谷１－８－14　四谷１丁目ビル６Ｆ　コンプティーク編集部「ＰＲＧ」係まで。

▼駱駝鳥（ラクダとダチョウの合成）
速く走れ、背中のこぶにたくわえている脂肪のおかげで、水がなくても生きられるという。人間には害をあたえない。う〜ん、よくわかりますよ。ひょうきんモンスターだね。
〈東京都足立区の山口　薫君の作品〉



▼？（ヘビとトカゲとワシとライオンの合成）
どうもうで肉食性！　ふだんは６本足で歩いているが、興奮すると４本足で立つ。こわそうですね。しかし、３種類のタイプの足で走るのは、なんかつらそうな気もするね。
〈奈良県生駒市の川瀬健君の作品〉





▲ハーメイド（ハーピーとマーメイドの合成）
グロイモンスターばかりくるだろうということで、カワイイ線をねらったという水谷君、たしかにそうでした。キミのその読みの深さには感激しました。
〈東京都東村山市の水谷康昭君の作品〉



黒ちゃんの

RPG&AVG お助けコーナー

たくさんのハガキがきますね。質問にはできるかぎり答えていくつもりですよ。D&Dの質問もOK。ファミコンでも、AVGやRPGなら答えるので、これからもよろしくね。

Question ●D&Dがほしいんですが、なかなか手に入りません。どこで売ってますか？ それからD&Dの日本版は何種類ぐらい出ていますか？　また、メタルフィギュアなどは手に入りますか？

〈北海道岩見沢・山下恭貴〉

Answer ●北海道ならば、札幌のキデイランドかポストホビーで売ってますよ。しかし札幌は遠いし……ということであるのなら、株式会社新和に問い合わせてください。住所は〒101 東京都千代田区岩本町2−6−2 ☎03−861−8983。

日本版については、現在、「ベーシック・ルールセット」と「エキスパート・ルールセット」があります。そして、モジュールがそれぞれに4本、1本あります。メタルフィギュアは、基本セットが2種類、バラ売り（2〜3個で1パック）が42種類あります。

Question ●クロ先生、はじめまして。僕は中学2年のファミコン大好き少年です。このまえ、『ドラゴンクエスト』を買い、遊んでいます。今、やっと強くなって島の中を好きなように歩きまわれるようになりました。しかし、いろいろな所の町や洞くつを探険しましたが、どうしてもあの堀に囲まれた町の中には入れません。なぜならゴーレムにいつもやられてしまうからです。話によると、ゴーレムは笛の音が苦手だそうですが、その笛はいったいどこにあるのでしょうか。教えて下さい。また、今鉄の盾、はがねの剣、はがねのよろいを持っているのですが、これより強い武器はあるのでしょうか？

〈山形県酒田市・加藤利広〉

Answer ●え〜、じつはネ、笛はマイラの村にあるんだ。場所は……それは自分で何とか捜しだしてほしいね。

また、キミの持っている武器以上に強いのはあるか、という質問だけど、これはとにかくゴーレムを倒し、そして町に入ってみれば分かること。キミが買える中で、最高の物が売っているはずだよ。でも、それだけで満足してはダメ！　このゲームを解くためには、伝説のロトのヨロイなどを捜しださなければならない。ガンバレよ!!

Question ●ぼくは7月号のコンプティークのロールプレイングゲーム特集を見ながら、『ウルティマIII』をやっています。しかし、島中を歩きまわっても、かくされた街、ドーンが見つかりません。どうか、その場所を教えて下さい。

〈東京都小平市・大庭靖仁〉

Answer ●ウ〜ン、この街は大切な情報もたくさんあるし、ゲームの中でも重要な街のひとつなんだ。どうしようかな、これを教えてしまうとなぁ…いいや、じゃあ教えちゃおう。場所は、ロードブリティッシュの城から、西に8歩、南に35歩の森の中にあるんだ。そして、さらに条件がある。それは、その場所で2つの月が新月になったときに、はじめて現れるということだ。ただし、その場所の真上にいると、街が出現しても気がつかないので注意すること。ようするに、1歩離れたところで待てばいいのだ。

Question ●『は〜りぃふぉっくす』で、どうしても滝の場面から先に進めません。泳ごうとしてもダメで、もういやになってしまいました。どうすればいいのか、教えて下さい。お願いします。

〈東京都足立区・中西文哉〉

Answer ●えー、まあとても難しいとは言えませんが、でもまあ難しいほうでしょうね、この場面は。さてヒントは、滝をこえるには、何も泳いで渡るだけが能じゃないんだよね。キミは狐なんだから、思いきって滝を飛びこえることのできる動物に化けてしまう、なんていうのはどうかな。ぜひ、ためしてくれ。



Question ●FM77で『九龍島』をやっているのですが、敵がとても強いので、ぜんぜん先に進めません。うわさによると、主人公のジェイミーを助けてくれる仲間たちが、どこかに隠れているらしいので

すが、ほんとうにいるのですか？　もしいるのでしたら、その場所を教えて下さい。

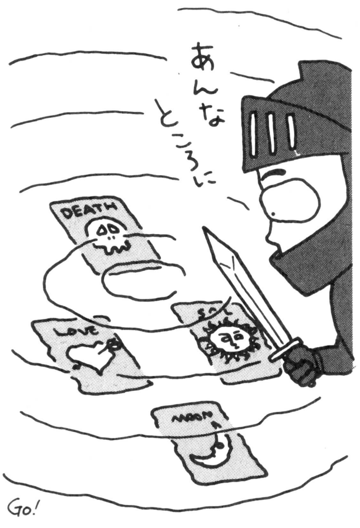
〈大阪府摂津市・依田友則〉

Answer ●そう、キミの言うとおり、仲間たちはいろいろな所で、キミが来るのを待っているんだよ。そこで、今回は分かりにくい場所にいる2人の場所を教えよう。1人目は、ゲームスタート画面の上の方に船があるよね。その中にいるんだ。もう1人は、バスがある場面があるよね。じつは、そのバスは中に入ることができ、まさにその中にいるんだよね。これで、あとの仲間は分かりやすい場所にいるので、がんばって自分で捜しだしてくれ。

Question ●『ウルティマⅢ』をやっているのですが、その中で「カードを集めろ」というメッセージをうけました。どういう意味なのかよく分かりません。教えて下さい。

〈茨城県日立市・金子豊〉

Answer ●また、ウルティマⅢか。これはネ、もっと他の場所を歩きまわると、いろんなメッセージがでてきて、少しずつ分かってくる話なんだよね。まあヒントだけを言っておこう。これは、愛、死、月、太陽の4枚のカードのことを意味していて、とにかくこれがなければゲームはクリアしないのだ。大陸、ダンジョンはどこに行っても見つからないだろう。じつは、このカードはアンブロシアという別世界にあるのだ。その別世界というのは、船で海のあるところに乗りこめば行けるのだ。どこかは自分で捜してみよう。そして、アンブロシアに行けたなら……ウ〜ン、これもヒントだけにしておこう。ヒントは“4”だ。



Question ●僕は今、PC8801SRで、『レリクス』をやっています。ドキュメントの謎を解き、機械もこわし、ボスも倒して乗りうつったのですが、どうしてもボスの室のドアを開けるパスワードが分かりません。何と入れればよいのでしょうか。

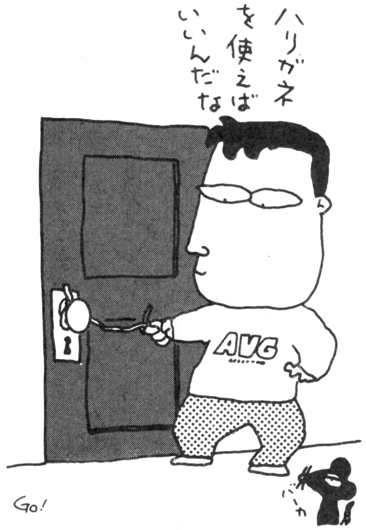
〈神奈川県川崎市・塚本義男〉

Answer ●キミはボスの名前を知っているかな。ゲーム中に、誰かがきっと教えてくれているはずだよ。はっきり言って、その名前を入れればいいんだよ。ヒントは“地獄”、分かるかな。

Question ●『ウィングマン2』をやっていますが、先日やっとコンプティーク8月号のおかげで、パターンAが解けました。そのあと、パターンBもクリアし、ポドリムスまでなんとか行けました。しかし、どうしても博士のところから先には行けません。もう少しでラストが見られると思うのですが……どうかここをクリアする方法を教えて下さい。

〈宮城県仙台市・斎藤隆〉

Answer ●キミの言うとおり、もう少しでゲームは終りだよ。しかし、ここがなかなか難しいところ。まず、博士の室をよ〜く見てみよう。カギ穴があるだろう。しかし、これにはカギがかかっている。そこで、これを開けるために……。ヒントは、泥棒がカギをあけるときに、よく使うものは何かな？　キミもきっとそれを持っていると思うよ。ただし、そのままでは使えないゾ。また、キミの持っている○○○○で、少し細工をしてからでないとダメなのだ。これで、キミの前には道が開けるはずだ！



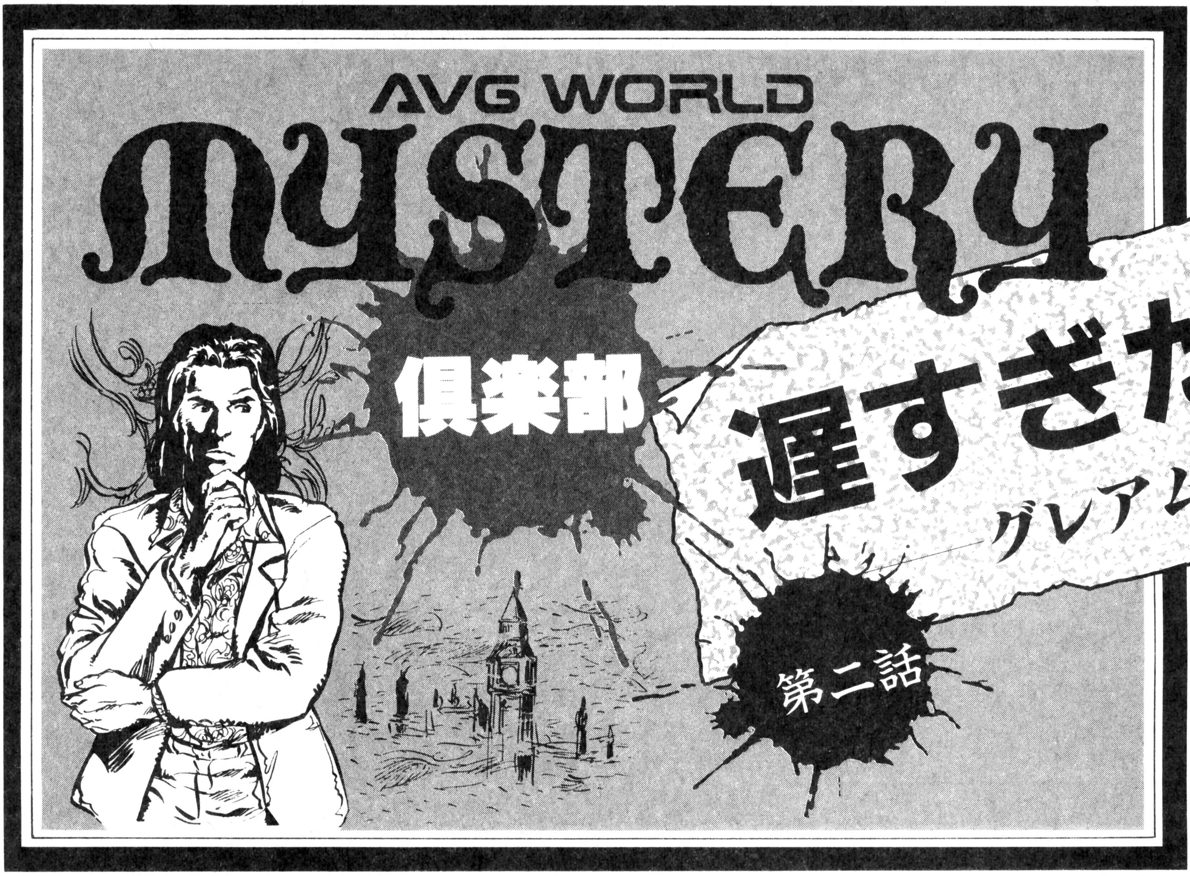
Question ●ぼくは、D&DとB2モジュールを持っていますが、まだ一度もダンジョンマスターをしたことがありません。今度、ダンジョンマスターをしようと思うのですが、どうしたらいいか分かりません。教えて下さい。

〈京都府京都市・徳田和久〉

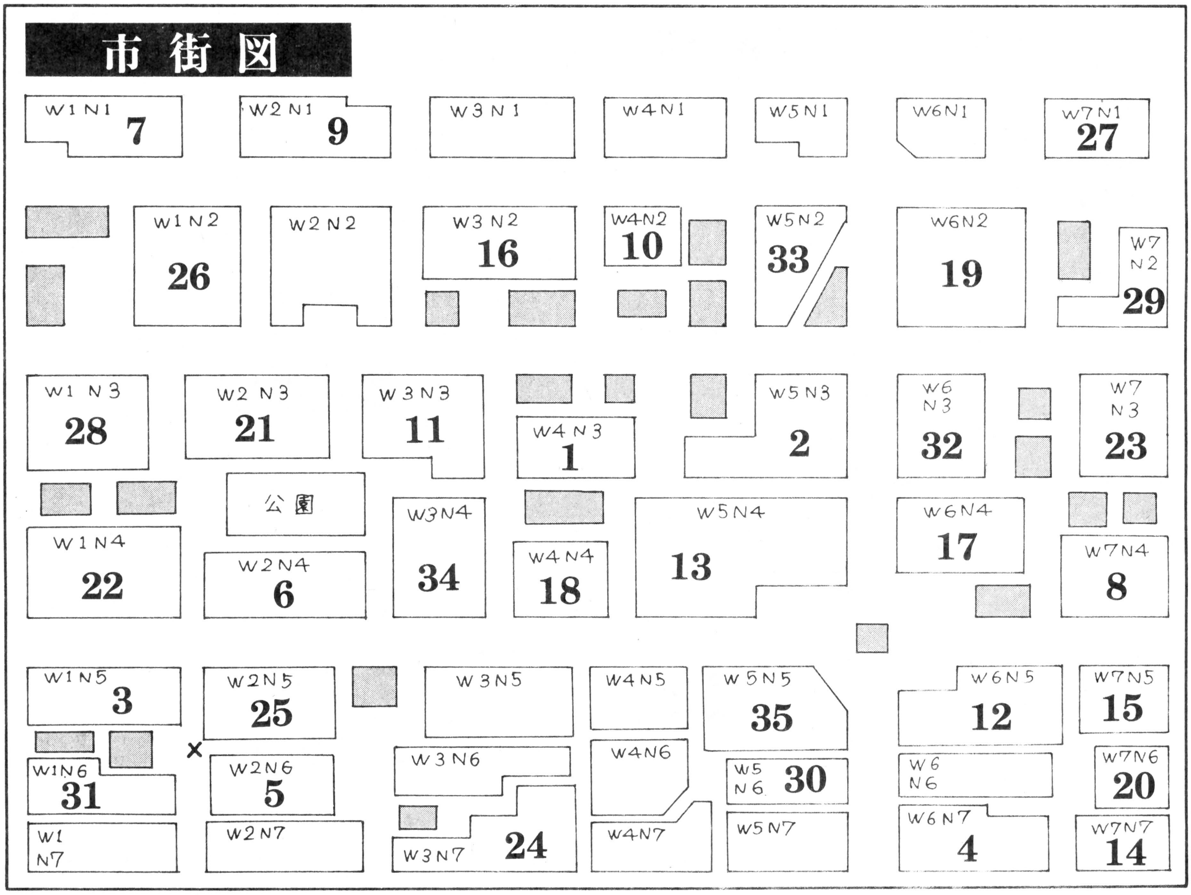
Answer ●ダンジョンマスターになるためには、かなり知識が必要だよ。それに、創造力、ユーモアも必要だ。ということで、どのようなプレイヤーとのやりとりがいいか、ということを今号からスタートした、「ロードス島戦記」を読んで勉強してほしいと思うのだ。う〜ん、最後はコンプティークの宣伝になったようで、それではまた次号でお会いしましょう。

送り先

〒160 東京都新宿区四谷1－8－14 四谷1丁目ビル6F コンプティーク編集部「RPG&AVGお助けコーナー」係。



AVG WORLD
MYSTERY
倶楽部
遅すぎた
グレアム
第二話



市街図
W1N1 7
W2N1 9
W3N1
W4N1
W5N1
W6N1
W7N1 27
W1N2 26
W2N2
W3N2 16
W4N2 10
W5N2 33
W6N2 19
W7N2 29
W1 N3 28
W2 N3 21
W3N3 11
W4N3 1
W5N3 2
W6N3 32
W7N3 23
公園
W1N4 22
W2N4 6
W3N4 34
W4N4 18
W5N4 13
W6N4 17
W7N4 8
W1N5 3
W2N5 25
W3N5
W4N5
W5N5 35
W6N5 12
W7N5 15
W1N6 31
W2N6 5
W3N6
W4N6
W5N6 30
W6N6
W7N6 20
W1N7
W2N7
W3N7 24
W4N7
W5N7
W6N7 4
W7N7 14

 イラスト／中村亮

依頼
事件簿2

いらっしゃいませ。今月も当ミステリー倶楽部によ うこそいらっしゃいました。今月のおすすめは、少し歩き回るのが大変ですが、どうぞご存ぶんにお楽しみくださいませ。

ある日グレアム・クレーマー氏のもとに若い女がやってきた

私ことグレアム・クレーマーが、ジュリエット・バジル嬢の正式な依頼のための訪問を受けたのは、朝からずっと、いつもより濃い霧のたちこめた1日だった。正式な依頼、というのは、すでに彼女の屋敷の使用人を通じて、あることについて捜査をして欲しい旨の手紙を受けていたからである。

彼女は黒づくめのなりで、ひどく動揺しているように見えた。

「初めまして、私が先日お手紙を差し上げましたジュリエット・バジルです」

「ようこそ、バジルさん。ですが、どうやら正式に依頼にこられたのが遅かったようですね」

「そのとおりですわ。でも、なぜおわかりに？」

「以前、手紙を受け取った時には、どうやらあなたの父君に関することのようでした。それに手紙には、あなたのご家族は父だけだとのことでしたし、となると、あなたの喪服姿は、父君がお亡くなりになったからなのでしょう、と思ったわけです」

「ほんとうにおっしゃるとおりですわ。ですが、私は依頼を断わるためにきたんじゃありません。むしろ、一刻も早く父を殺した犯人を捕まえて欲しいのです」

「私の仕事は、あくまで私立探偵です。犯人を捜し出すことに成功したら、あとは警察にまかせることにはなりますがね。まあ、それはともかくとして、とりあえず事件のあらましをのべてください」

「わかりました。それでは、そもそもなぜ私が捜査の依頼のために手紙をお出ししたのかというところから始めましょう」

――父は、最新動力を利用した工業製品を開発し、それを協力者とともに設立した会社、バジル＆スミス社で製造、販売しておりました。この製品に関して父と協力者が特許を持っているために、ほかに競合する製品をつくる者がおらず、事業は成功しておりました。この事業をおこしたのは、もう17年も前の話になるので、会社設立当初のことはよく存じませんが、なんでも当初3名で始めたものの、父とスミスさんの2人で続けるようになったということです。私が物心ついた時には、すでに事業は大成功しており、私ども一家は何ひとつ不自由することなく生活しておりました。母は、ふとした風邪がもとで6年前に他界してしまいましたが、それ以外は、穏やかで平和な日々が続いてました。

父のようすがおかしいことに気がついたのは、もう1月半ぐらい前のことになりましょうか。ある日、いつものように会社から帰ってきた父は、妙にイライラとしているようすで、夕飯もとらずに床に入ってしまいました。会社で何かつまらないトラブルでもあっ

住所録

アラン商事	W7N5	タイムズ社	W4N4
イーガンの宿	W4N7	ドック宝石店	W7N3
ウォルシュ家	W7N1	ハームス洋品店	W3N4
銀の牙亭	W7N4	ハーレー洋服店	W6N2
グラント部品工場	W3N3	ハイド家	W3N2
グレアム探偵事務所	W2N3	バジル＆スミス社	W2N5
黒いからす亭	W7N6	バジル家	W4N2
警察（捜査局）	W5N3	ハミルトン証券会社	W6N2
警察（保管局）	W4N3	ハーリーの下宿屋	W1N6
警察病院（検屍局）	W6N3	ハリスン製作所	W7N7
剣と魔法亭	W2N4	フランクリン商会	W1N5
公文書保管所	W6N4	帽子とパイプ亭	W5N6
裁判所	W6N5	ホワイト家	W2N1
ジェームズ製作所	W1N4	マルコ銃砲店	W7N2
シドの下宿屋	W2N6	メリーウッド病院	W5N2
市役所	W5N4	モーガン家	W1N1
市立図書館	W5N2	ランド家	W1N2
スミス家	W1N3		

てきげんが悪いのだろうと、その時は気にもとめませんでした。ですが、そのような日が、3度、4度と重なるにつけ私は不安になりました。このようなことは今までになかったからです。

そして、ちょうど5日前のことです。父が家に帰ってくるなり、門を閉ざして、誰も入れぬようにと言って逃げるように自分の部屋に戻り、鍵をしめ、次の朝まで出てこなかったのです。まるで、何かにおびえるようでした。

次の日、父は何もなかったように会社へ向かいました。そして、私はその晩、父から共同事業者のスミスさんが亡くなったことを聞きました。なんでも、路上で撃たれて死亡したとのことでした。その日以来父は、「もうこれでおしまいだ」というようなせりふを何度も口に出していました。

昨日も、気落ちしながらも、父は会社へ向かいました。その後のことはわかりません。父が死体となって発見されたのは今朝のことです。会社のすぐ裏手の人通りの少ない路地に倒れていたのを、たまたま通りかかった人が発見したのです。

私には、ここしばらくの父の様子が父の死とは関係ないとは考えられません。グレアムさん、どうか父を殺した犯人を捜し出してください。

問　題

1：エドワード・バジル氏は、なぜ殺されたのだろう？
2：バジル氏の死とスミス氏の死との間には関係があったのだろうか？
3：殺されたバジル氏の殺された晩の行動は？
4：いったい犯人は誰？
5：以上の4つの質問に答えるために、どのくらいの時間捜査しましたか？

解答の募集

どうでしたか？　今回の料理(じけん)ご満足いただけましたでしょうか。

ご存じのとおり、当ミステリー倶楽部ではお客さまのかたがたに、味わっていただきました料理(じけん)に関しまして、問題を解いていただいております。今月の問題は上のとおりです。

以上の5つの問題の解答には、できましたら推理した過程も添えてお送りくだされば、なおけっこうでございます。どうかビシバシとお送りくださいませ。「こんなのわかんないよぉー」とか「やさしすぎて鼻血が出るぜ」といったものでもけっこうです。今回も正しい答をお送りいただいたお客様のなかから、何名かの方に、お礼をさしあげようかと思っておりますので、どうかよろしくお願いいたします。それから、先月のミステリー倶楽部の解答は、来月になりますので、どうかもう少しお待ちください。

お客様のかたがたは、こんなトリックだとおもしろい、とか、こんな感じのシナリオにして欲しいな、とかのアイデアをお持ちかと存じますので、思いついたトリックやストーリーなどがありましたら、そちらのほうもよろしくお願いいたします。みごとに料理してみせましょう。ハガキの送り先は次までお願いします。

〒160 東京都新宿区四谷1-8-14四谷1丁目ビル6Fコンプティーク編集部「ミステリー倶楽部」係りまで。



今回の料理(じけん)の味わい方

いかがですか、今回は目撃者のいない、戸外の殺人(?)事件です。では、遊び方をお教えしましょう。今回の事件では、解決までにどのくらいの時間がかかったかをポイントのひとつにします。したがって、コンピュータ・プログラムを使う場合、プログラムの役割りは、時間の計算と、地図の代わりです。ですからコンピュータを使わなくても簡単に遊べます。

手順としては、P95にある住所録を見て、行きたいところの住所を調べます。プログラムを使う人は打ち込んでRUNさせてください。どこに行くのかたずねてきますので、W番地N番地と両方とも入力してください。すると、どのパラグラフを読んだらいいのかの指示と、移動にどのくらい時間がかかったかを表示します。プログラムを使わない人は、住所録で住所を調べたら、地図でその場所を見てください。住所は、地図のいちばん左がW1番地で、右に行くほど数字が大きくなります。また、地図のいちばん上がN1番地で、下に行くほど数字が大きくなります。あてはまる住所のところに、パラグラフの番号があるので、その番号のパラグラフを読んでください。

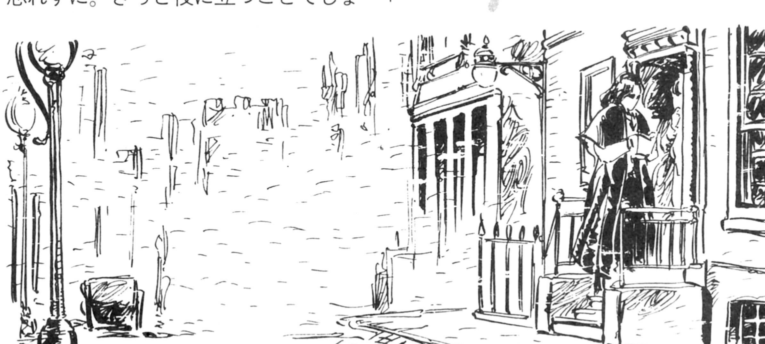
プログラムを使わない方には、時間計算が必要です。これは、南北に何番地移動したかという数値と、東西に移動した数値をたしてください。たとえばW5N5番地からW7N1番地に移動したら、南北移動2、東西移動4で合わせて6移動したことになります。

なお、プログラムについては、今回は特にどの機種にでも合うように作ってありますので、ほとんどのパソコンで走ると思います。

では、最後にアドバイスをしましょう。最初に行くのは警察。遺品の管理をしています。まずはここから始めましょう。それから、公共施設の利用も忘れずに。きっと役に立つことでしょう。おもだった公共施設としては、病院、図書館、それに公文書保管所などがあります。特に病院の中には被害者のかかりつけの医者や、検死局をかねているところもあります。

それから、被害者にゆかりのある場所が見つかったら、そこにも行ってみましょう。特に殺された晩の行動の足がかりになるようなものがあればだいじです。また、当然のことですが、死体の発見された場所の近くで聞きこみをするのも良いことかもしれません。

いちおう、時間という制約はもうけていますが、そんなことはあまり気にせずにいろいろと情報を集めて、推理してみてください。



プログラムの説明

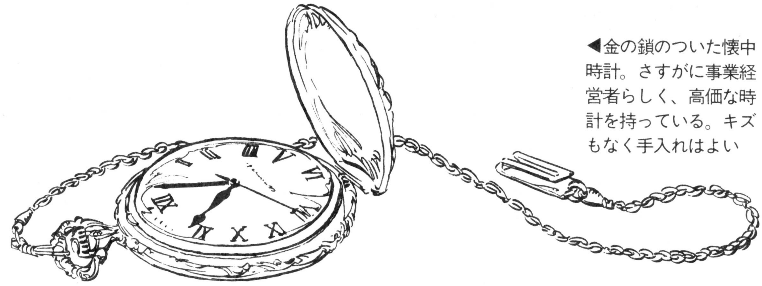
今回のプログラムは、あまりたいしたことはやっていません。もっとも前回もたいしたことをやらせていないんですが。おもな役割りは、マップの代わりになっているということです。プログラムを入力してRUNさせてみてください。そうするとW番地とN番地をたずねてきます。そしたら指示に従って数字も入力してください。そうすると、どのパラグラフを読めばいいのかを表示します。それと同時に、ゲーム開始からどのくらいの時間がかかったかも表示します。

今回は特殊な命令は、画面制御の命令もふくめて、全然やっていないといってもいい状態なので、ほとんどのパソコンで走ると思います。きわめて短いので、使ってみてください。時間計算の部分などは、手で計算をしていると、ずいぶんとめんどうだけど、パソコンでやればカンタンですよ。

```
100 '======================================
110 '              ﾐｽﾃﾘｰｸﾗﾌﾞ PART2
120 '======================================
130 A=0:T=0:E=2:S=3
140 PRINT"ｲｷﾀｲ ﾊﾞｼｮﾉ ｼﾞｭｳｼｮﾊ?"
150 INPUT"W=";W:IF W<1 OR W>7 THEN 150
160 INPUT"N=";N:IF N<1 OR N>7 THEN 160
170 RESTORE:FOR I=1 TO (N-1)*7+W
180 READ X:NEST I
190 B=ABS(W-E):C=ABS(N-S):A=A+B+C:S=N:E=W
200 PRINT"ﾊﾟﾗｸﾞﾗﾌ";X;"ｦ ﾖﾝﾃﾞｸﾀﾞｻｲ"
210 PRINT"ｹﾞﾝｻﾞｲﾉ ｹｲｶｼﾞｶﾝﾊ";A;"ﾃﾞｽ"
220 W=0:N=0:GOTO 140
230 DATA 7,9,0,0,0,0,27,26,0,16,10,33,19,29,28,21,11,1,2,32,23,22,6,34,18,13
240 DATA 17,8,3,25,0,0,35,12,15,31,5,0,0,30,0,20,0,0,0,24,0,4,14
```

❶遺留品（いりゅうひん）

警察の保管局に向かう。そこにいる知り合いのコネをたよって、バジル氏の死体が持っていた一連の品物を調べることができた。その中で気になったのは新聞、サイフ、手帳、それに金の時計である。



◀金の鎖のついた懐中時計。さすがに事業経営者らしく、高価な時計を持っている。キズもなく手入れはよい


THE TIMES

9月8日（土曜日）

THE TIMES

副市長、汚職発覚!!

先日より、ロイド副市長を業務上横領及び収賄の疑いありとし、内々にて捜査を行っていた検察局及び警察は、昨日7日の夕方、証拠固めが終了したとしてロイド副市長を業務上横領及び収賄の容疑で逮捕した。検察局としては、ただちに警察から身柄をあずかるとともに、ロイド副市長への事情聴取を行い、来週中にも起訴するかまえでいる様子である。

ロイド副市長は昨年末のコナーズ元副市長の辞任にともない、市議会の選出により後任の副市長となったもの。彼に対する容疑の内容は、彼が副市長となる以前、2年前から就任していた出納管理局長の座を利用し、帳簿を操作させることで、約5万ポンドを横領したというものである。

検察局では、すでに関係者からの証言も得ており、操作された帳簿の原本も入手しているとのことで、ロイド副市長の無罪はありえないとしている。

実業家モーガン氏、今日葬儀

先日9月4日に殺害されたモーガン氏（バジル＆スミス社副社長）の葬儀が本日行われる。

昨日発表された検死局からの報告によると、死因はピストルによるもので弾丸は22口径のものである。弾丸は1発。心臓を貫通して体外に出ている。警察は、死体発見場所であるW7N6番地を中心に捜査を行っているが、目撃者はおらず、銃声を聞いた者もいない。警察では、狙いの正確さから、かなりの至近距離から撃たれたものであろうと推定しているものの、銃声が聞こえなかった点などから、別の場所で殺されたあと、ここに移棄されたものとみて、別の角度からの捜査を開始した。

グラント部品工場ストライキ

本日より、グラント部品工場がストライキに突入する。原因は、主たる取引先のバジル＆スミス社が納入品の値下げを一方的に決めたため、工場経営者が従業員の給与を一部カットしたことから起こったものである。

フランクリン商会新製品発表

フランクリン商会では、西ドイツより新しい鎮痛剤の輸入を開始。今月末より販売を開始すると発表した。

死亡

9月7日、ステッペン・ハイド氏（62歳）自宅にて肺炎のため死去。

私信

右目が金、左目が青の猫を捜してます。

——メアリー・ホワイト

目の部分にルビーを埋め込んだ一角獣をあしらったデザインのブローチを紛失。届けてくださった方には5ポンドの謝礼をいたします。

——バイオレット・ウォルジュ

エリザベスへ、至急連絡をされたし。

—ランド



▲サイフと同じデザインの、シンプルではあるが上質の手帳である。中にはスケジュールがびっしりとつまっている。事件当日のスケジュールは、午後6時以後は、

午後8時30分 黒いからす 午後11時 剣と魔法 W・V

となっている。



▲特にどうという特徴のない、とはいっても上質の革を使った、上質の黒のサイフである。だが、中にはお札は1枚も残ってはいなかった

❷ 捜査局に知り合いのムーア警部を訪れる。
「やあグレアム、電話で頼まれたとおり、バジル氏の殺人に関するデータを集めておいたよ。死体発見は午前２時。発見者は、近くの『ハリーの下宿屋』に下宿しているグレーという男だ。発見当時、死体はうつぶせに路上に倒れていた。検死局の報告書によると、22口径のタマで正面から胸をブチ抜かれたらしい。そうそう、死体の発見されたのはＷ２Ｎ６番地の路上だ。まだ、捜査が始まったばかりなので、たいした手がかりもないが、キミも何かあったら知らせてくれよ。そうそう警察が私立探偵に負けてばかりじゃ恥だからな。

そうそう、バジル氏は以前、といってもかなり昔のことだが、あいつの会社の共同経営者のモーガンの自殺の時に事情聴取をしたことがあったっけ。会社のことを調べたきゃ公文書保管所に行くといい」

❸ フランクリン商会を訪れる。
「はい、いらっしゃいませ。新聞の広告をごらんになったかたですね。どうぞこちらがその鎮痛剤です。どんな痛みにも有効で、１回の痛みに２回以上服用していただくことはございません。どうぞ一度お試めしください」

❹ ハーレー洋服店を訪れた。
「いらっしゃいませ。どういったご用でしょうか。えっ私立探偵さんですか。えっ、バジル氏というかたの死亡事件についてですか。あまり手がかりになるようなものはございませんねえ。あそこの会社のスミスさんのほうでしたらおもしろい話があるんですよ。スミスさんが殺された晩のことですけど、あの方が殺されるしばらく前の時間に、スミスさんが若い女性のかたと２人でいらっしゃいまして、女性のかたのためにコートをお買い上げになったんですよ。その時にイニシャルのＲ・Ｍと刺しゅうで入れたんですけど、イニシャルをちょうだいする時に女性の方がバッグからペンを出したんですけど、バッグの中に小型のピストルが入っていたんですよね」

❺ シドの下宿屋を訪れる。
管理人のシドが出てきた。
「はい。きのうの夜のことですね。じつは、銃声のような物音が２度したのを聞いていたんですが、夜中だしぶっそうなんで、そのままにしといたんですよ。年寄りですからね。え、商売のほうですか。今は下宿人が２人です。どちらも男性で、ひとりは3年前から、もうひとりはちょうど1週間まえから、短期間の滞在で今週いっぱいまでなんですよね。また下宿人捜さなきゃいけない。最近はぶっそうでね。夜中に若い女がここらへんをうろついたり、人が殺されたり、もう大変ですね」

❻ 剣と魔法亭を訪れる。
「はい、いらっしゃいませ。はあ、探偵さんですか。なんのご用で。ほうほうなるほど、そのバジルさんという方確かにいらっしゃいましたよ。２階の部屋を１時間ほど使われましたかな。１階はごらんのとおり酒場ですが、ゆうべは客が入らなくて、男ひとり、女ひとりだけでしたね。バジルさんというかたがお連れの女性といっしょに帰られてから、すぐに男の客が帰られて、そのあとしばらくして女の客も帰られちゃったんで、ゆうべはこれで店じまいにしましたよ」

❼ バジル氏、スミス氏の元共同経営者モーガン氏の家を訪ねる。
モーガン氏の娘のレミア嬢がでてきた。黒髪の美人だ。
「えっバジル氏が死んだ。いい気味だわ。これでスミスもバジルも死んで、父もうかばれるでしょう。なんでって根っからの技術屋で人のよい父をあの２人はだまして、会社の経営権を奪い、あまつさえ父の持っていた数々の特許も奪ってしまったんですよ。あんな人たち殺されてあたりまえですわ」

彼女が席をはずしていたあいだにまわりを調べる。彼女のハンドバッグの中には護身用の22口径ピストルとピストルに合わせた手製のサイレンサーのようなものも入っていた。

❽ 銀の牙亭に行く。
「やあ、いらっしゃいませ。なんになさいますか」
実は、食事に来たのではないのだと告げると、とたんに態度が変わったので、しかたなく料理を注文し、チップを握らせた。
「バジルさんですか。ええ、ここの常連ですよ。よく金髪の若いお嬢さんと一緒に来ますね。ありゃ愛人かなんかなんでしょうね。どうみても似合う齢じゃない。バジルさんはリズとか呼んでいましたけどね。えっお亡くなりになった。そりゃお気のどくに」

❾ ホワイト家を訪れる。
「はい、どなたでしょうか。ああ、探偵さんですか。どういったご用ですか。ええ新聞のことで。はい、じつはうちで可愛がっていたネコだったんです。子ネコの頃から育ててまして。もうおばあちゃんネコなんですけど、やはりあきらめきれなかったものですから新聞にだしたんですのよ」

たしかにネコを可愛がっていたようで応接間にも、同じネコをモデルにした油絵がいくつも飾られていた。

❿ バジル氏の家を訪問する。依頼主のジュリエット・バジル嬢が出てきた。

「静かでしょう、この家。今まで父と２人暮らしだったけど。これからはもう私ひとりだけなんです。ところで、どうですか、捜査のほうはすすんでいますか？」

⓫ グラント部品工場を訪れる。
工場主のグラントが出てきてくれた。
「はじめまして、私がグラントです。そうですか、バジル氏もお亡くなりになりましたか。そうなるとあの会社もこれから大変ですね。それにうちもバジル＆スミス社の下請けですから、いつまでもストライキをやっていくわけにもいきませんね。新聞はごらんになりましたか。うちでは、昨日からストライキをしているんですよ。バジル＆スミス社が法外な値下げを要求してきましてね。あんな金額じゃ、うちが食っていくことができない」

⓬ 裁判所を訪れ、この事件に関係のありそうな情報を探ってみる。
「ふむ、関係のありそうな裁判の記録

はないようだが。うん、この調書はおもしろいぞ。モーガン氏が会社を追い出され、自殺となった事件か。なるほど、直接に刑事責任は追求できないが、モーガン氏の自殺の背景にはバジル氏とスミス氏による、会社乗っとりがからんでいるということか。おもしろいぞ」

⑬市役所に向かう。市役所にいる友人に会い、情報を得ようとする。

「すまんな、グレアム。今それどころじゃないんだ。副市長の汚職が発覚してな、上を下への大さわぎになっているんだよ。こんな状態じゃ、落ち着いて情報集めもできんよ。悪い、今度何かおごるから」

⑭ハリスン製作所に向かう。しかし、今日は休業日であった。

⑮アラン商事を訪れる。店主のアラン氏が出てきた。

「はい、私が店主のアランでございます。えっバジルさんがお亡くなりに。それでは、あそこの会社もこれからたいへんになりますね。私どももちょうど取引をやめようかと思っていたところですから。というのは、最近は製品の具合いのよくない不良品が増えて返品が多いですし、あそこからの仕入れ価格がどんどんつり上がってきますからね。これじゃ商売にはなりませんよ」

⑯ハイド家を訪れる。ハイド家は今、当主の死に静まりかえっていた。未亡人のアマンダさんがでてきた。

「どちらさまですか。私立探偵のかたですか。どういったご用でしょうか。えっバジル氏の殺人事件について？あいにくとバジルさんというかたは、存じません。申し訳ございませんが、お引き取り下さい」

⑰公文書保管所でバジル＆スミス社にかんする記録を調べてもらう。

「ええと、バジル＆スミス社は設立当時バジル＆モーガン＆スミス社となっていましたね。内容はモーガン氏が特許を持っていた工業機械の製造販売ですね。バジル、モーガン、スミス氏が社長、副社長で資本は３等分です。設立５年目にモーガン氏の持許がスミス氏、バジル氏に譲られていますね。それと同時に会社資本もバジル氏とスミス氏が等分に持ち、モーガン氏は資本は持たなくなってます」

⑱タイムズ社に知り合いの記者をたずねる。

「よう、グレアムじゃないか。なに、バジル＆スミス社の経営者が殺された話だって。ああ、スミス氏が殺されたのは５日前かな。オレが担当してたわけじゃないからあまりくわしくわからないけどな。たしかきのうの新聞にも記事が組まれていたが。え、違うって？バジル氏のほうも殺されたって？　そりゃ特ダネだ。情報よこせよ。おもしろそうだなあ」

⑲ハミルトン証券会社に行く。

「はい、なんでしょうか。ウォルシュですか、彼は１週間前から休暇をとっておりまして。ええ、休養ということで今週末までは出社しません。

よろしければ御用を承りますが。ええ、バジル＆スミス社ですか。ここ最近調子がよくないですね。このところライバルのジェームズ製作所のほうが、がんばっているようですよ」

⑳黒いからす亭に入る。酒場の親父にバジル氏の人相を教えて反応を見てみる。

「ええ、この方ならよくいらっしゃいますよ。美しい奥さんといっしょにね。そうそう、10日ほど前かな、奥さんが胸につけてたブローチをどこかに落としたとかいってさわいでいましたっけ。なんでもルビーを真ん中に埋めたものだそうで、だいじな品物だとか言ってましたね。え、旦那(だんな)さん亡くなられたんですか。おかわいそうにねえ。

そうそう、ゆうべも来てたんですよ。８時半頃いらっしゃって。２時間ほどいらっしゃいましたかね。ええ、奥さんもご一緒でしたよ。

ところでどうです１杯。うちはアルコールはビールだけだから、そりゃ自信をもっておすすめできるビール以外置いちゃいませんよ」

㉑グレアム探偵事務所にもどる。

「ふうむ、頭がこんがらがってきたぞ、少し頭を整理しなきゃいけないなあ」

㉒ジェームズ製作所に向かう。だが、あいにく社長のジェームズ氏は留守なので引き返した。

㉓ドック宝石店を訪れる。ひと目で普通の客でないことを見破られる。

「お客さん、なんのご用ですか。ほう、探偵さん。それで。ふむふむバジルさんのことですか。ええ、上得意さまでしたよ。いろいろなものを買っていただきましてね。もっとも、その大半はお嬢さまか、その時つき合っていた女性のためでしたけどね」

㉔イーガンの宿に向かう。

「はい、いらっしゃいませ。いつのお泊まりですか。ええ、ご宿泊じゃない。捜査ですか。どうもごくろうさんです。え、バジルさま。どういうかたですか。ふむ、なるほど。どうやら私どものほうは、１度も利用されたことはないようですね。ほかには何か。そうですか、申し訳ありません、お役に立てなくて」

㉕バジル＆スミス社を訪れる。

すでに社員たちはバジル氏の死亡を聞かされており、とくに驚いている様子はなかった。バジル氏の秘書のヤング嬢にたずねてみる。

「きのうですか。バジルさんは、きのうは定時に出社されて、アラン商事、グラント部品工場、ハリスン製作所の方とそれぞれ会議をなされました。私個人の意見では、どの会議もかなり大変だったようで、大声でどなる声が聞こえました。どちらのかたかよく覚えていませんが、帰りがけに「覚えていろよ、今にめにものみせてくれる」と捨てぜりふを残したかたもいらっしゃいました。帰りはいつものどおり６時半でした」

㉖エリザベス・ランド嬢の家を訪れる。

「この新聞は両親の出した記事ですね。でも私はもう田舎に帰るつもりはありません。えっ、よくわかりましたね。

たしかに私はバジルさんの愛人だったこともあります。でもあの人強引すぎて。お亡くなりになったんですか」

㉗ウォルシュ家を訪問する。あいにくと夫のマーク氏は不在で、妻のバイオレットが出た。
「ええ、この新聞のことですね。それほど高価なものではありませんが、だいじなものなので」
　客間は広く、夫の居間と兼用のようである。壁の一方は棚になっていて、かなりの規模の銃のコレクションである。象撃ち用のライフルから軍用のピストル、はては護身用のピストルまで、口径にして42、32、22口径を中心にそれぞれ10丁近くずつある。珍しい銃もたくさんあった。
「夫のコレクションなんです。これだけが夫の自慢ですので。夫ですか、仕事の用ということで1週間ぐらい前から出張しています。ハミルトン証券会社に勤めているんですよ」

㉘スミス家を訪問する。スミス家では、つい最近一家のあるじが殺されたばかりで静まりかえっており、家族の気持ちも悲しみに沈んでいた。このようすでは手がかりを得られそうもないので、そのまま引き返えした。

㉙マルコ銃砲店に入る。
「いらっしゃいませ」店の親父は愛想をふりまいて商品の宣伝を始めた。
「どうですか、この商品の豊富さ。みごとでしょう。最近のおすすめはこの、護身用の22口径のピストル。まだ、弾丸が1発しか込められるものしかないのが22口径の銃の欠点なんですけれども、これは護身用。相手をおどすためなら1発でも十分ですよ。それに小さいし反動も少ないから、女性の方にも人気があります。どうですかひとつ。お安くしておきますよ」

㉚帽子とパイプ亭に行く。
「バジルさんですか。ええ、たまにいらっしゃいましたよ。でもあそこの会社のかたではスミスさんがよくいらしてましたね。ここ1カ月ばかりは黒髪のかわいいお嬢さんを連れて、まったくあんなかわいいお嬢さんといい思いをしてたのに殺されちまうなんて、どういうことでしょうねえ。え、バジルさんもお亡くなりに。そりゃ大変なことになりましたねえ。え、殺されたんですか？」

㉛ハリーの下宿屋を訪れる。
グレーという男に面会を求めると、グレーはあまり気のりがしないようすではあった。しかし、しつこく当夜のことを聞くと死体発見のようすを話してくれた。
　「私は仕事がら帰りが遅いものですから、ゆうべもあれは2時ぐらいでしたか、下宿の前の路上で人が倒れていたので、どうしたのだろうと寄ってみたんですよ。そしたらうつぶせになった胸のあたりから血が路上にあふれていたものですから、驚いてしまって。ええ、死体には指一本ふれませんよ」

㉜警察病院に附属している検死局を訪れ、バジル氏の死体を担当した医師を紹介してもらう。
「バジル氏の死因は、ピストルの弾によるものです。弾丸は心臓のすぐそば、大動脈を突き破って肺に達しています。弾丸のサイズは22口径。
　それから胃のほうには、夕食と思われる牛肉とジャガイモ、それから、アルコールも検出されています。おそらく成分はビールとウイスキーのように思われますね。ほかには、これといって昨夜の行動に関わりのありそうなことは見あたりません」

㉝メリーウッド病院に行ってみる。院長のメリーウッド氏が応対に出た。
「はい、バジル氏の主治医をやっていました。とはいっても、彼は健康そのものでしたから、定期的に健康診断をするような感じでしたね。彼とはわりと親しかったので、プライベートなつき合いもありましたよ。けっこう酒も飲む人でしたね。それに奥さんに先立たれていたせいか、女性関係もわりとハデでしたね。でも娘さんの前では、そんなようすはおくびにも出さないで、いい父親としてふるまっていたようでしたけどね」

㉞ハームス洋品店に向かう。
「いらっしゃいませ。どういったものをお出ししましょうか。え、お買い上げではないんで。私立探偵のかた。どういったご用でしょうか。バジル＆スミス社の社長のバジルさんという方が殺されて、ふむふむ、そりゃとんだことですねえ。ですが私どもでは何も関わりがないんです。すいませんが、他をあたってくださいませんか。

㉟市立図書館に向かう。しかし、今日はあいにく休館日であった。





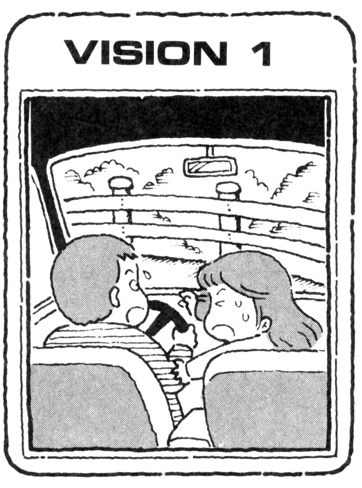
ゴーストゾーン

やあ、まだまだ暑いですね。ところで夏というと、やっぱりホラー映画。テレビでもよくやってるものね。こういうのはたくさん見ておくと、AVGやRPGをプレイするときの興奮度アップに役だつんだよね。さてと、今回はあんまり怖くないけれど、ユーレイの世界をさまよった男の話をしよう。

2人で楽しくすごした浜辺をあとにして、ヒンクルとジェニーは帰途についた。ハンドルを握るヒンクルは、とても浮き浮きとしていた。さんざん考えたプロポーズの言葉に、ジェニーが「イエス」と言ってくれたからだ。バニーヒルの急カーブを通るころには、たっぷり日も暮れていた。

将来を空想していたヒンクルは、ふとバックシートに子供が乗っているような錯覚にとらわれて、思わず振り返ってしまった。

「ヒンクル！」というジェニーのさけび声とともに、ヒンクルが前を向きなおったときには、ガードレールは目の前にせまっていた。



「グワーン！」最初の激突音とともに、すでにヒンクルは気を失っていた。開いたドアからジェニーが転げ落ちたことも知らない。暗黒の世界に漂っている自分が、生きているのか死んでいるのか、はっきりしない感覚。体が一方向に流されてゆく。ふっと、足で地面に立ったときには、暗い空間にはいくつもの火の玉が動めいていた。これは人玉らしい。すぐにヒンクルの顔めがけて、人玉がぶつかってくる。「あっ、熱い！」



—モチモノヲ　ミル

ＯＫ。水筒を持っている。

—ＯＯＯ　ＯＯＯ←①

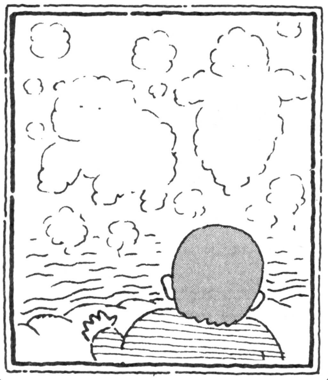
ＯＫ。人玉が近ずかなくなった。

—ミナミヘ　ユク

そちらへは行けません。

—キタヘ　ユク

VISION 3



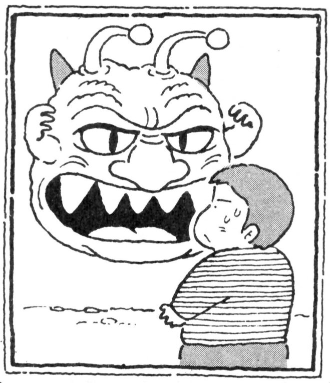
ＯＫ。池のほとりにやってきた。池から蒸気が立ち昇っていて、人の形や動物の形になりながら、上空に舞いあがってゆく。

—ミズヲ　クム

ＯＫ。ヒンクルは水筒に水をくんだ。

—キタヘ　ユク

VISION 4



ＯＫ。突然目の前に足のない化け物が現われた。

●おおっと、これでヒンクルはユーレイの世界に迷いこんでしまったことがわかったぞ、っと。

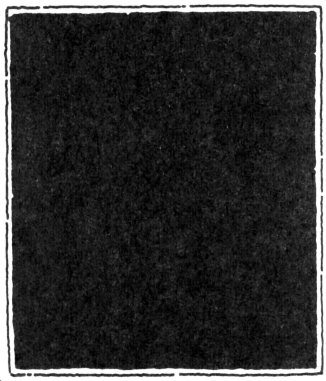
—キタヘ　ユク

化け物のわきを通ろうとすると、化け物は手を出して、通らせてくれない。

—ニシヘ　ユク

ＯＫ。ヒンクルはなにかを踏みはずしてしまった。まっさかさまになって落ちてゆく。人玉もなくなって、完全にまっ暗になってしまった。死んでしまったのかどうかもわからない、ただ、まっ暗な空間。

VISION 5



●画面がまっ暗になって、キーサインを受けつけなくなった。初めからやりなおした結果、東の方向もだめで、じつはこのＡＶＧはなぜか北と南の一直線にしか進めないことがわかったのだよ。さてとまた化け物のいる所までやってきて、

—バケモノヲ　ヤッツケル

どうにもならない。

—バケモノヲ　ナグル

ＯＫ。ヒンクルは化け物をなぐったが、ぜんぜんこたえた様子がない。

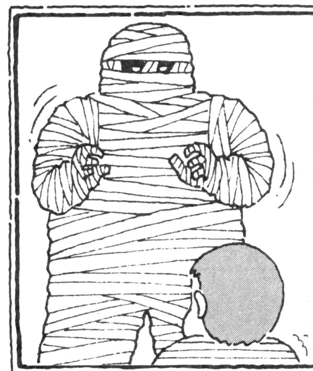
●さて、ここをクリアするにはどうしたらよいか、よく絵を見て考えましよ。

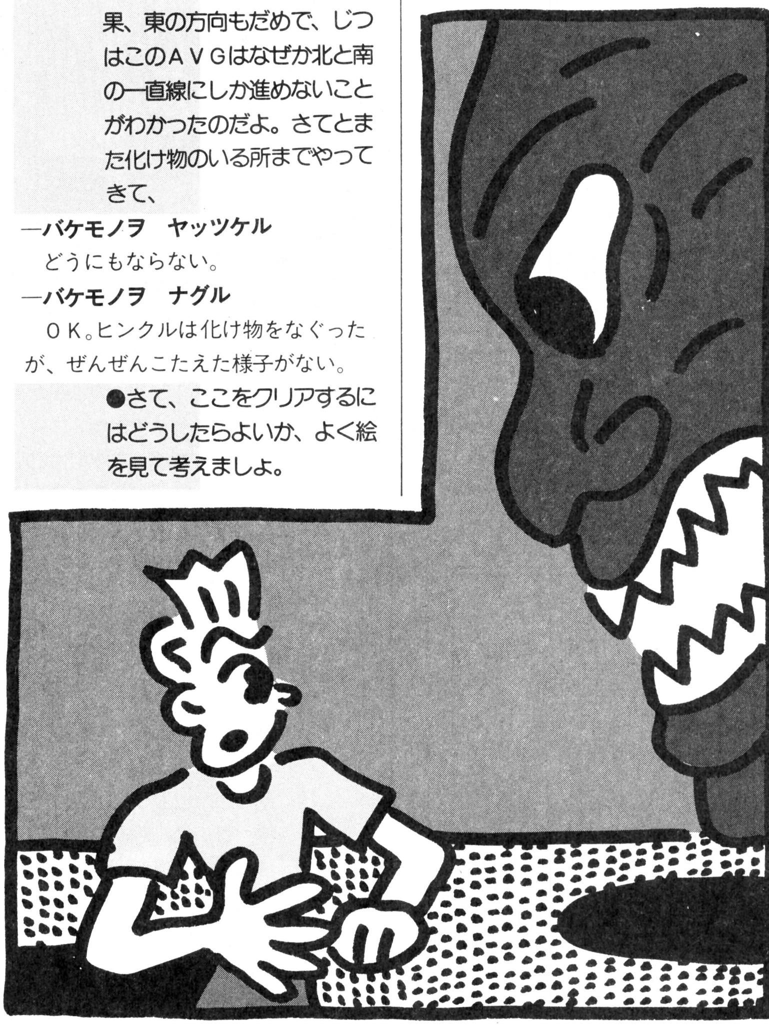
問題１

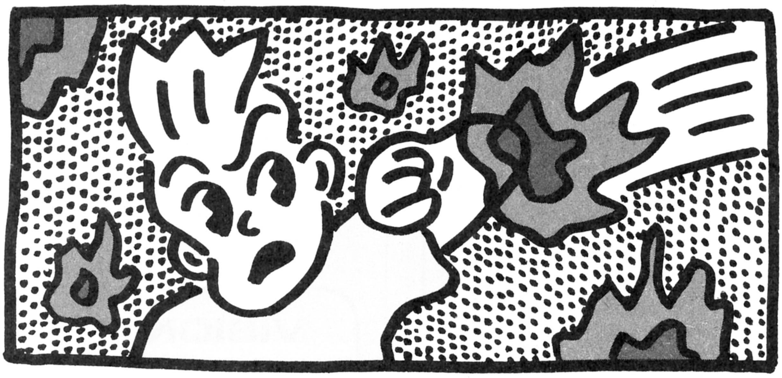
どうすれば北の方向に進ことができるだろう。

●問題１をクリアして、化け物のいる場所よりひとつ北の位置にやってきた。

VISION 6







ここにはミイラが立っている。

―ミイラト　タタカウ

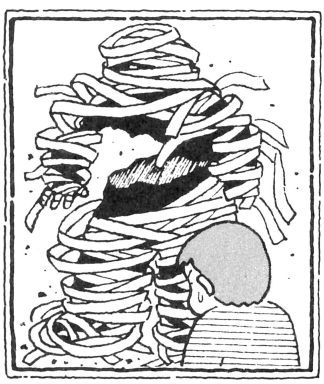
ミイラをやっつけることはできない。しかしミイラにさわることはできる。

―キタヘ　ユク

ミイラがじゃまをして通れない。

―○○○○○　○○○←②

VISION 7



ＯＫ。するとミイラの体がボロボロにくずれ、さらに細かく塵となり、ピューと吹いた風で消えてしまった。

―キタヘ　ユク

VISION 8



ＯＫ。ここには草が少し繁っている。

―ゲームヲ　セーブスル

ＯＫ。

―○○○　○○←③

ＯＫ。まだだいぶ残っている。

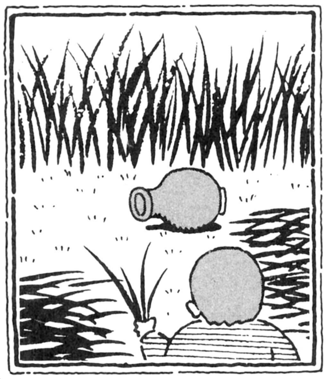
―○○○　○○←④

ＯＫ。まだ半分ぐらい残っている。

―○○○　○○←⑤

ＯＫ。そこに壺があった。

VISION 9



―ツボヲ　トル

ＯＫ。そのとき、ひとつの人玉がヒンクルの顔にぶつかってきた。

●うっ、かぶった水がかわいてしまったということらしい。

―ミズヲ　カブル

どこかへ落としたらしく、手元に水筒がない。

●どうしてよいのかわからないので、しばらくキーインしなかったら、タイムファクターがあるらしく、だんだん多くの人玉がぶつかってきて、とうとうヒンクルは死んでしまった。こんなときに頼りになるのは、ああフロッピーディスク様。ここまでやりなおし、壺をとり、やはり人玉が攻撃してきたので、すぐに池にもどった。

―イケニ　ユク

ＯＫ。池のほとりにやってきた。人玉がぶつかってくる。

―イケニ　ハイル

VISION 10



ＯＫ。ヒンクルの体はどんどん池の中に沈んでゆく、沈んでゆく・・・。

ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲ！

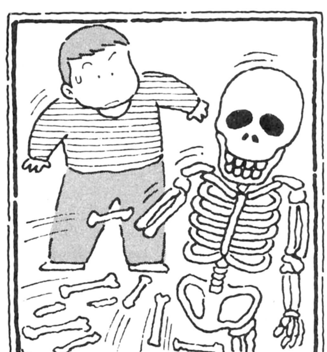
●ぐひゃー。まいったぞなもし。人玉の攻撃を避けるには、水に濡れる必要があるのはわかっている。がしかし、池に入ればこのとおり。されど、水の入っていた水筒は、どこかでなくしてしまった。ということは・・・うん、そうだ。やりなおして壺をとったところから、

―ツボノナカヲ　ミル

ＯＫ。なにか入っている。人玉がぶつかってくる。

―ツボヲ　サカサニスル

VISION 11



ＯＫ。中から人骨がばらばらと出てきた。骨と骨がつながってゆき、むっくりとスケルトンが立ちあがった。人

玉がぶつかってくる。

—イケニ　ユク

ＯＫ。池の辺にやってきた。人玉がぶつかってくる。

—○○○　○○○　○○←⑥

ＯＫ。人玉がぶつかってくる。

—○○○　○○○←⑦

ＯＫ。人玉はヒンクルにぶつからなくなった。

●とこのあと、壺を見つけた場所までもどって、

—キタヘ　ユク

スケルトンがじゃまして、通れない。

●ぎょっ、壺を使うために中身を出したら、こんどはそれが難関になるなんて。

—スケルトンヲ　ケトバス

その言葉はわかりません。

●とまあ、クスグルだとかブツカルだとかいろいろやってみたけれど、ナッシングハプン。ここで画面をよく見てみよう。少なくともひとつのことはやってみる価値がありそうだよ。

—○○○　○○←⑧

ＯＫ。ヒンクルはそこに剣があるのを見つけた。

—ケンヲ　トル

ＯＫ。

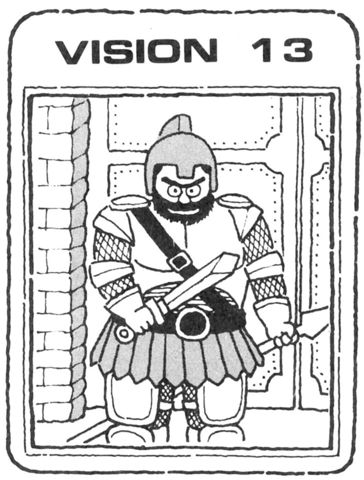




—○○○○○○　○○○　○○○←⑨

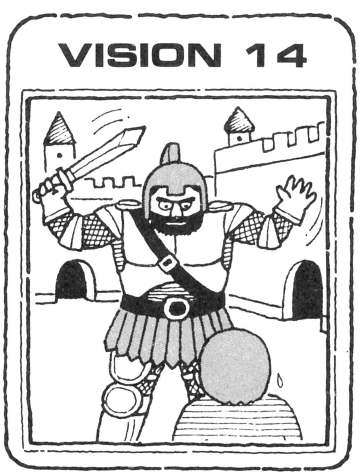
ＯＫ。スケルトンはたいへんに喜んでそれを受け取り、道をゆずってくれた。

—キタヘ　ユク



ＯＫ。ヒンクルは門の前にやってきた。ヨロイに身をかためた兵士のユーレイが立っている。

—キタヘ　ユク



ＯＫ。ヒンクルは門を通って中に入った。ヨロイの兵士がまわりこんで、それ以上北へ行かせようとしない。

—ゲームヲ　セーブスル

ＯＫ。

—キタヘ　ユク



ヒンクルがヨロイの兵士を押しのけて北へ行こうとすると、ヨロイの兵士が剣で攻撃してきた。ヒンクルは死んだ。

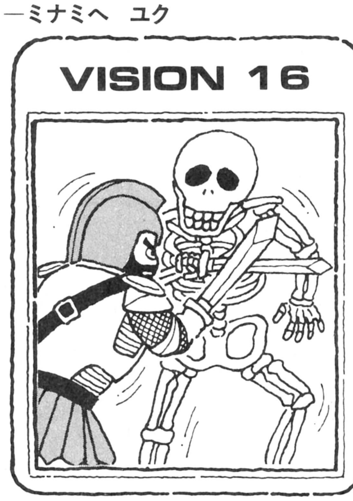
ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲ！

●ヨロイの兵士と闘うには剣が必要だろうし、それはスケルトンをクリアするためにあげちゃったし、ううーんと、もしやスケルトンが、と思いつき、ゲームをリストアしてから、

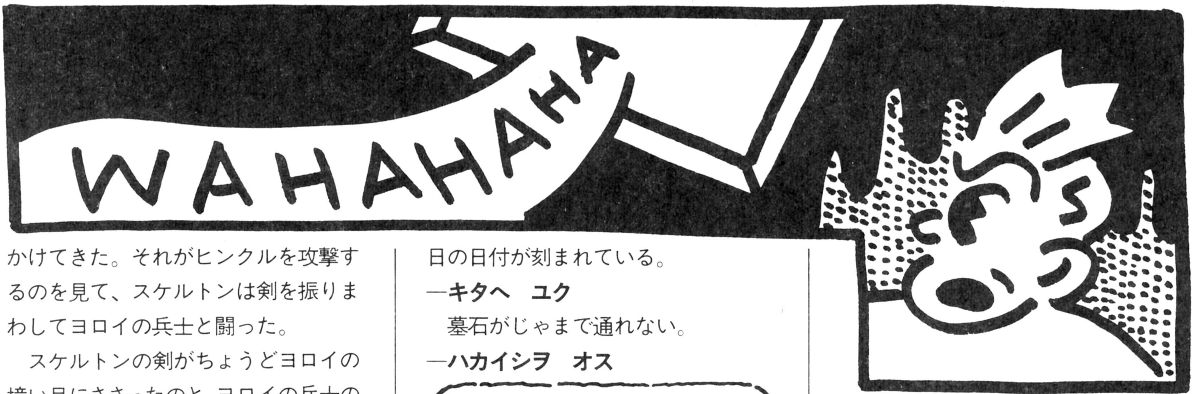
—ミナミヘ　ユク

ＯＫ。ヒンクルは門の前にやってきた。ヨロイの兵士がヒンクルを追っかけてきて、ヒンクルを攻撃してくる。

—ミナミヘ　ユク



ＯＫ。ヒンクルはスケルトンのいる所へやってきた。ヨロイの兵士が追っ



かけてきた。それがヒンクルを攻撃するのを見て、スケルトンは剣を振りまわしてヨロイの兵士と闘った。

スケルトンの剣がちょうどヨロイの境い目にささったのと、ヨロイの兵士の剣がスケルトンの背骨をたち切ったのが同時だった。ヒンクルの目の前で、骨とヨロイが同時にくずれてゆく。骨はバラバラになると、ヒンクルの持っている壺の中に吸いこまれていった。

―キタヘ　ユク

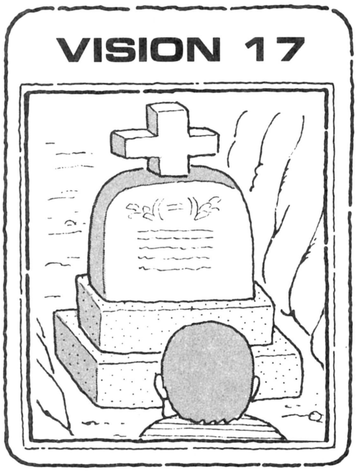
ＯＫ。門の前にやってきた。

―キタヘ　ユク

ＯＫ。北に道が続いている。

―キタヘ　ユク

VISION 17



ＯＫ。ヒンクルの前には墓石がある。

―ハカイシヲ　ミル

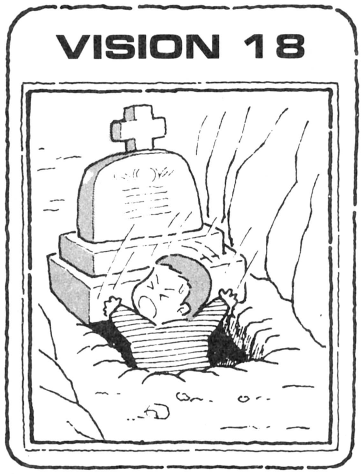
ＯＫ。それにはヒンクルの名前と今日の日付が刻まれている。

―キタヘ　ユク

墓石がじゃまで通れない。

―ハカイシヲ　オス

VISION 18



ＯＫ。満身の力をこめて押すと、あんがいかんたんに動いた。しかしヒンクルは勢いあまって、墓の下にあった穴に落ちてしまった。ドーン！　穴の底には棺桶があった。ヒンクルがその中に入ったとたん、上からフタが閉まり、「ウワッハッハ！」と悪魔のような声がした。

―○○○　○○←⑩

どうにもならない。

―ツボヲ　サカサニスル

ＯＫ。中から骨が出てきた。しかしどうにもならない。空になった壺の中から、神の声が聞こえてくる。

「２度とも人の手を借りようとはなにごとだ。自分の手で自分を助けよ」

―○○○　○○←⑩

どうにもならない。

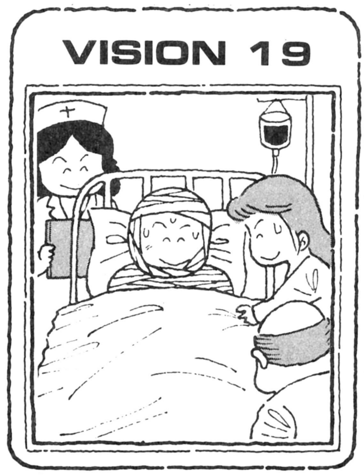
―○○○　○○←⑩

ＯＫ、少し動いた。

●私は必死にこのコマンドをくり返した。13回目でうまくいった。

ＯＫ。フタが開くと、明るい光が飛びこんできた。目の前にジェニーの顔があった。医師や看護婦も・・・。ヒンクルは死との闘いに勝ったのだ。

VISION 19



今回の正解

問題１の答

化け物の絵をよ～く見てみよう。足がない！　そう、そこを通ればよいのだ。ようするに、ユーレイの下をくぐって先へ進めばよいというわけ。

ブラインドコマンドの正解

1．ミズヲ　カブル
2．ホータイヲ　ホドク
3．クサヲ　ヌク（トルでもよし）
4．クサヲ　ヌク
5．クサヲ　ヌク
6．ツボニ　ミズヲ　クム
7．ミズヲ　カブル
8．クサヲ　ヌク
9．スケルトンニ　ケンヲ　ワタス（アゲルでもよし）
10．宿題Ａ



誌上体験アドベンチャー 《7月号》

ゼルダの幻想

解決編



ハイレゾ版の第1弾はどうだったかな？　うまく最後までクリアして、ゼルダ姫を助けることができたかな？

さて、ブラインドコマンド12の正解だけど、応募がとても少なかったよ！　ちょっと難しいと思うけど、ガンバってこれぐらい解いてほしいな。正解は

ロープヲ　ホドク

でした。

ようするに、このボロットは人のあとをずっとついてくるんだ。だから、まず木に登り、枝にロープをつないで、ロープを下に垂らしてから木をおりる。そしたら、今度はそのロープを登り、枝にしがみつく。すると、ボロットもあとを追ってロープを登ってくるだろう。そこで、ロープをほどけばボロットは下に落ちて、オダブツというわけなのだ。

6つの連続ブラインドコマンド、ようするに連続アクションによるひとつの行動だったから、今回は難しかったのかな？　でも、ともかくこれぐらいは少し考えれば解けるように、キミのアドベンチャーセンスをみがいてほしいな。

今回のプレゼントは正解者の中から抽選で、茨城県水戸市の森本和也君、東京都渋谷区の木村誠一郎君、埼玉県川口市の新谷秀実君、ほか2名にコンプティークのオリジナルTシャツが選ばれました。多数の応募、ほんとにありがとう。これからも、どんどん送って下さい。

宿題と応募方法

今回の宿題も2つ。応募者の中から、正解者には、抽選で5名の人にコンプティークのオリジナルTシャツをプレゼントするからね。なお、8月号の解決編は10月号で、今号の解決編は11月号にて発表します。

宿題A

ブラインドコマンド10を答えてくれ。

死の世界の淵から脱出するには、このコマンドを解かないとダメ。と言うと、なにか難しく考えすぎるかもしれないけど、そんな必要はないからね。キミがもし、生きたまま棺桶なんかに入れられたらどうする？　そう、答は意外と簡単なんだ。正解を待ってますよ。

宿題B

今回も前号につづき、キミのつくったショーショートのアドベンチャーを募集します。400字前後の作品で、答、そしてキミのコメントもつけて応募してくれ。いよいよ、10月号で読者からのショートショートの作品をまとめて発表するからね。待ってるよ～





VOL.2

EYE-NETにアクセス!!

はじめがカンジン PC通信

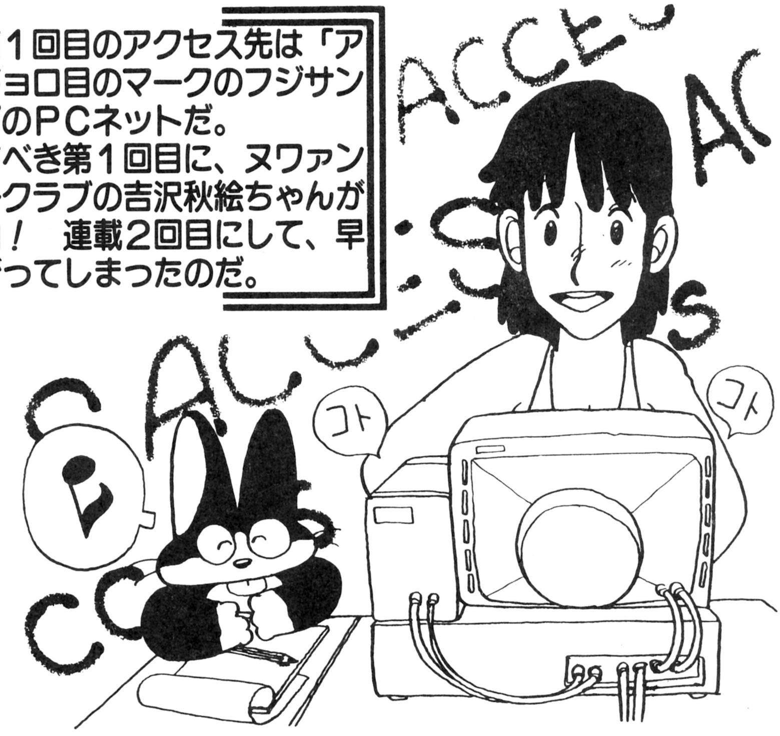
アイネットにおニャン子とルンルンアクセス

今回から実際のPCネットワークにアクセスするわけだが、栄えある第1回目のアクセス先はフジテレビ系のPCネット「アイネット」に決定、「楽しくなければ」のPCネットがどんなものかをご紹介しよう。↗

「アイネット」の前に、まず紹介しておきたいのが右の写真の吉沢秋絵ちゃんだ。ヌワァンとあの「おニャン子」の秋絵ちゃんが、今回の「アイネット」アクセスに参加してくれたのだ。

というのは「アイネット」には「おニャン子」の情報を提供するコーナーがあるからで、「どうせアクセスするなら、おニャン子の一人にやってもらいましょう」とこの講座を担当する編↙

栄えある第1回目のアクセス先は「アイネット」。ギョロ目のマークのフジサンケイグループのPCネットだ。
この記念すべき第1回目に、ヌワァンとおニャン子クラブの吉沢秋絵ちゃんが飛び入り参加！　連載2回目にして、早くももりあがってしまったのだ。



集部員が企画したからなんだ。

てなわけで、今回の「アイネット」アクセスは、おニャン子同席というのっけから過激なものとなった（ウレシイッ!　エライ!）。

秋絵ちゃん同席でいくぶん興奮ぎみだったが、「アイネット」へのアクセスの準備は興奮をおさえてクールに行った。

これは、どんなネットワークにアクセスする時にも言えることだが、アクセス前の準備はキチッとしなくちゃならない。特に通信パラメーターの設定は重要だ。通信パラメーターの設定をいいかげんにすると、せっかくアクセスしても表示される文字がデタラメになったり、アクセスそのものができなかったりする。

通信パラメーターというのは、電話を通じてどんな形で情報をやりとりするかのきまりだ。1文字のビット数とか、フロー制御、使う漢字コードとか数え上げれば10以上ある。とても今回全部を説明することはできないが、連載のなかで徐々に説明していく。今回はあまり一般的でない通信パラメーターで、しかも「アイネット」アクセスに必要な部分だけ説明しておこう。

■ID■ IDというのは、英語の"Identification"の略。身分証明の意味。IDは、電子メールの宛先などにも使われるので、ネットワーク上での自分の名前と思えば良い。したがって、特に秘密にする必要はない。

通信パラメーターをしっかり確認アクセス開始!

「アイネット」の場合、通信パラメーターで特に注意する必要があるのは、漢字コードがＪＩＳコードであることだ。(どちらかと言うと今のネットワークでは、漢字コードはＭＳ—ＤＯＳが使っているシフトＪＩＳというものが主流になっている) これが原因でいくつかの通信パラメーターが、日本のＰＣネットワークとしては特殊なものになっている。具体的には７ビットでデータのやりとりをし、パリティーは偶数(ＥＶＥＮ)であること、シフトインシフトアウトがあることなどだ。

いきなり専門用語が飛びかい、たぶんキミの頭はショートしてしまったに違いない。無理もない。誰だって初めてこんな言葉がズラーッと出てきたら、脳死状態におちいってしまう。

７ビットデータで偶数パリティーというのは、米国の通信では常識的な設定だ。これが日本では比較的まれな設定になっている原因は、もともと英語の国で開発されたコンピュータで漢字を送ろうという日本の特殊事情にある。シフトインシフトアウトというのも漢字を７ビットで送るために必要な日本独自の通信パラメーターだ。

まっ、通信ソフトでこの辺の設定はできるようになっているから、あまり悩まず、とりあえずこの設定に合わせてくれ。(「パリティー」については、下のＱ＆Ａのコーナーで説明してあるので読んでほしい)

設定がすんだらさっそく電話をかけてアクセスする。電話番号はＰＣネットによって通信速度別に設定されていたり、同じ番号で良かったりする。「アイネット」の場合は別だ。

電話がつながると「ピィー」という音が聞こえる。「キャリア音」と呼ばれる音だ。電話カプラーを使っている人は、ここで受話器を電話カプラーにはめこむ。

キャリア音が聞こえてから２、３秒待ってキーボードのリターンキーを押す。正しく接続していればCONNECTED TO THE EYE—NET !!という文字が現れ、続いてENTER "C/R" OR "OLD" (C/R : JIS 83, OLD : JIS 78) と出てくるはずだ。

これで「アイネット」につながった。

ここでキミの通信ソフトが新しいＪＩＳの漢字コードを使える場合は、単にリターンキーを押す。もし古いＪＩＳの漢字コードしか使えなかったら"ＯＬＤ"とタイプしてリターンだ。すると、

ENTER LOGON JET

I2012 A ENTER USERID という文字が現れる。

これは、キミのネットワークでの名前(ＩＤ)を入れろという意味だ。僕の場合"QIY 001"で登録されている。

そこで"QIY 001"と入力すると、

QIYOO1

JGP 3001 QIY 001、LAST ACCESSED DATE＝86.07.08 TIME＝02:59:34

TSS、QIY 001 STARTED TIME＝03:24:11

DATE＝86-07-08

と出てくる。

これは、前回アクセスした日付と時間、そして今回の開始時間だ。数秒待つと

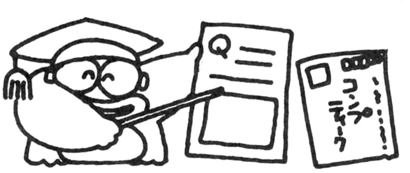
パスワード? (XXXXXX、YYYYYY)

と聞いてくる、ここでパスワードを入れる。



▲秋絵ちゃんもパソコン通信に夢中。モニターには秋絵ちゃんのデータが写っているのだ

パソコン通信 Q&A



Q PC通信の本を読んでいたら「パリティー」って言葉がでてきました。いったい何のことなんですか? 教えてください。

A パリティーを理解するには、ビットとかバイトとかいうコンピュータで使われている情報の単位を理解する必要がある。

コンピュータの中で扱われる最小の情報単位はビットと呼ばれるものだ。１ビットは、１、０の２つの状態のうちいずれかを表わす。

１バイトというのは、この１ビットが８つ集まったもので、

２×２×２×２×２×２×２×２＝256

の状態を表すことができる。１バイトで256種類のものを表わせるわけだ。コンピュータでは、１文字を表わすのに１バイト使うのがきまりになっている。

ところがせっかく１バイトで256種類も表せても、英語の場合アルファベットや数字、それに十や一の記号を合わせても、この半分の128種類もない。そこで米国では７ビットしか文字を表わすのに使っていない。

じゃ、余った１ビットはどうしているかというと、これをエラーチェックに使っている。

たとえば７ビットで文字を表わすと

1100001

なんてのになる。これは"ａ"の文字だ。これが、なんらかの原因でバケたとしよう。たとえば、１ビットだけバケて

1100011

となったとする。これは"ｃ"の文字になる。"ａ"と"ｃ"じゃエライ違いだ。(人間の世界ですら男女の間でこの違いは大きい) この間違いを修正するためにあるのがパリティーだ。

パリティーには「偶数パリティー」、「奇数パリティー」そして「パリティーなし」の３種類がある。

偶数パリティーは、１バイトの中にある１の数が偶数になるように頭に１ビットつけるものだ。"ａ"の場合１の合計は３と奇数だから、頭に付ける１ビットは１になり

110000→11100001

になる。"ｃ"だと最初から１の数が偶数だから、頭につける１ビットは０にして、

1100011 →01100011とする。奇数パリティーは、この反対で１バイトの中にある１の合計が奇数になるように頭に１ビットつけるやり方だ。

■パスワード■ネットワークに入るのに、IDとともに必要なのがこのパスワード。IDだけでは、本当に本人なのかどうかわからないので、このパスワードで確認する。当然、秘密にしておく必要がある。

「遊び」と「マジメ」両方あるアイネット

「おニャン子クラブ」「クイズPATAQ」が、オススメ！

ネットワークに入ると、
カンジタンマツ？(Y/N)
と漢字が使えるかどうかを聞かれるので、使えれば"Y"と入れよう。(「アイネット」は、漢字が使えないパソコンでも使えないことはないが、得られる情報がかなり減る)

すると、
前回のログオンTIME02:59:41
DATE＝86/07/08
今回までのログオンエラーの回数：0
と、また前回のアクセス時間を日本語で表示してくれる。2行目の「ログオンエラーの回数」というのは、前回アクセスして以来何回アクセスに失敗したかの回数だ。これを見れば僕のIDで他の人がネットワークに入りこもうとしたかわかる。(他の人のIDを無断で使うのは、違法行為だ。決してしてはいけないゾ)

ネットワークに入って、さっそく秋絵ちゃんと見に行ったのは「おニャン子クラブ」のところ。

「おニャン子クラブ」には、おニャン子のふだんの生活を紹介する「放課後ニャンニャン」という情報が載っている。「放課後ニャンニャン」は、1、2日に1回の割合で新しいのがでる。ちょっと古いけど、6／26日のには、

『＊おニャン子達は、タニャン終わった後、地下の食堂で夕ごはん食べるの。みんなそれぞれ、好きなもの食べられるんだけど、今"かつぶしごはん"が流行病なのダ。ごはんの上に、おしょうゆしませたかつおぶしのせるだけだけど、麻子ちゃんがやり始めたら、みんなに伝染。なかなかシブい好みなの。それとデザートには"西瓜一切れ250円"をつけるのも人気。おニャン子達の夕食はもう夏気分』

なんてのが載っている(意外と質素なんだね)。

秋絵ちゃんの話も

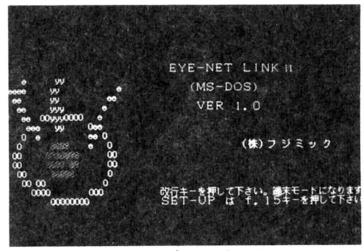
『＊「イヤーッ！こんなことまで書いてある」「えー、あたしも読みたい」…タニャンのCMタイムの時とか、おニャン子達が1冊の本を読もうと頭をくっつけ合って大騒ぎ！その本の名は7／5発売の"あぶなーいおニャン子"。まず、その本の表紙から「おっ！」って感じなんだ。「あたし変な顔で写っててヤー」と麻巳ちゃんが言えば「あたしの方がヘン！」と秋絵ちゃん。
「ウソー！秋絵ちゃんブリっ子だよ…」と大騒ぎ！』

なんて具合に載っていた。(証言：実物の秋絵ちゃんは、メチャクチャかわいい！)

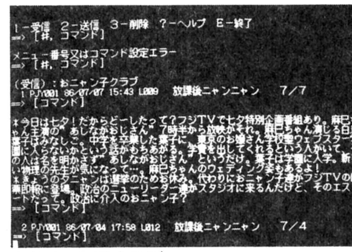
しばし秋絵ちゃんと「これ本当?」「ウッソー」なんて感じで「おニャン子クラブ」をのぞいた後、他の所へ行ってみた。

いろいろ見た結果みんなにオススメなのが「クイズPATAQ」というところだ。

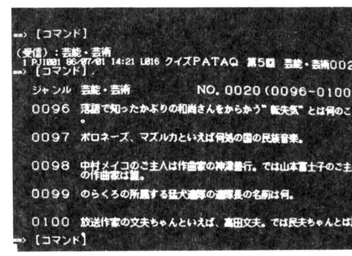
「クイズPATAQ」というのは、アメリカのトリビアルパストというクイズ・ゲームをもとに作られた「PATAQ」というゲームの「アイネット」版だ。



▲アイネットのオープニング画面



▲おニャン子クラブ



▲クイズPATAQ

実際にデパートなんかで売られている「PATAQ」は、スゴロクのようなゲームで、カードに記載されたスポーツ、芸能・芸術、社会、文学歴史、科学、ノンセクションの各ジャンルの質問に答えながらウイニングチップを集め、ゴールに飛びこんだ者が勝利者となる。

「アイネット」では6つのジャンル別に月に2回問題を掲載する。解答をID「PJ1001」へメールで送ると、正解者には抽選で記念品がもらえるようになっている。

「おニャン子」にしろ「クイズPATAQ」にしろ遊び心が多いのが「アイネット」の特徴といえる。

コンプティークの読者にIDカードをプレゼント！

当たってうれしい特別プレゼント。アイネットとここニャン子クラブの会員になれるゾ！

読者10名にIDカードをプレゼント。つまり、今月号で紹介した「アイネット」の会員になれるということ。そのうえ、な、なんと、同時におニャン子クラブのファンクラブ「ここニャン子クラブ」の会員にもなれるのだ。アイネットとここニャン子クラブの両方から、おニャン子クラブの色々な情報が得られるってわけだ。当選すると、キミの生活はもうおニャン子色にそまってしまうぞ。ただし、定期的にモニターとしてレポートを提出してもらいます。

IDが欲しいッ、という人は、官製ハガキに①住所②氏名③年齢④職業(学校名)⑤電話番号⑥使用しているパソコンの機種⑦パソコン通信にどんな情報をのせてほしいか、を書いて下記へ送ってください。

〒160 東京都新宿区四谷1－8－14
四谷一丁目ビル6F
コンプティーク編集部「アイネット」係
しめきりは9月7日です。

全二重／半二重 パソコン通信で情報をやり取りする時の方法。全二重方式だと、電話で話をするように両方から同時に情報を送ることができる。半二重は、トランシーバーのように一度に情報を送れるのは、どちらか一方だけ。

PC通信を始めるには親をまきこむのがベストだ！

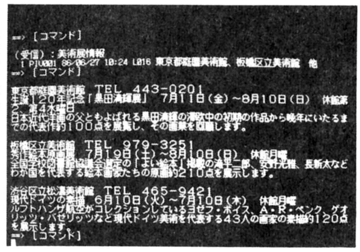
どうだろう、キミもPC通信始めて、「アイネット」にアクセスしたくなっただろうか？

しかし、もしアクセスしたくなっても問題がある。その問題とは、キミがファミコンでゲームしていると、やたら「1日2時間までですよ」とか言う人――そう、親だ。

PC通信するにはどうしてもある程度の時間、電話を占有してしまう。となると「自分専用の電話があって、しかもいくら使っても文句を言われない」なんてウラヤマシイ人以外は、当然親の承諾が必要になるわけだ。(これがもしかしたら、PC通信をするうえでもっとも難しい問題かもしれない)

僕が考えつくかぎり、問題解決の最良の作戦は「親をまきこむこと」だ。

たとえば「こんなことができるから、トーサン使ってみたら？　PC通信っていったら今時代の最先端だヨ！　トーサンが入ってくれたら、僕もこれでパソコンや通信の勉強できるんだけどナー」といかにも一石二鳥であることを強調して話をもちかけてみるのだ。


==> [コマンド]
(受信)：美術展情報
1 PJU001 86/06/27 10:24 L016 東京都庭園美術館、板橋区立美術館 他
==> [コマンド]
東京都庭園美術館 TEL 443-0201
生誕120年記念「黒田清輝展」 7月11日(金)～8月10日(日) 休館第2、第4水曜日
日本近代洋画の父ともよばれる黒田清輝の滞欧中の初期の作品から晩年にいたるまでの代表作約100点を展覧し、その画業を回顧します。
板橋区立美術館 TEL 979-3251
秀作絵本原画展 7月19日(土)～8月10日(日) 休館月曜
全国学校図書館協議会選定の「よい絵本」掲載の滝平二郎、安野光雅、長新太などわが国を代表する絵本画家たちの原画約210点を展示します。
渋谷区立松濤美術館 TEL 465-9421
現代ドイツの素描 6月10日(火)～7月10日(木) 休館月曜
ルフトハンザ航空がコレクションしているヨゼフ・ボイス、A・R・ペンク、ゲオリッツ・バゼリッツなど現代ドイツ美術を代表する43人の画家の素描約120点を展示します。
==> [コマンド]

▶展示会・学会

幸い「アイネット」には、この「親を口説く」という方針に便利なメニューがそろっている。

株にこっているトーサンやカーサンがいる人は「山一証券、証券情報」とか「三菱銀行、金融情報」のとこに「株式市況」が、バッチリ載っていることを説明しよう。名前からして、実に頼りになりそうな「兜光昭の今週の特選株」なーんてのもある。

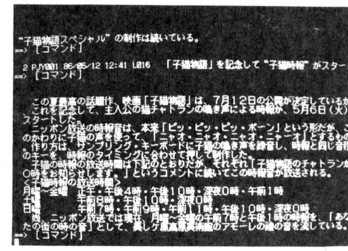
株に興味のない場合、魚釣りの情報をエサにするという手もある。

「アイネット」には、サンスポの釣り情報「釣れます」、「釣り宿情報」が、

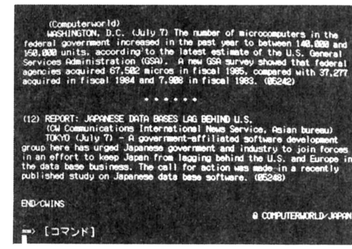
「黒潮の接近による上昇水温が大島周辺に活気を呼び、漁種も豊富となった。「孝漁丸」が引き釣りで2キロ級の本カツオを上げれば、「秀作丸」はビン釣りで良型イサキを攻め好調……」

てな具合で出ているのだ。

この他「石山四郎経済サロン」という


"子猫物語スペシャル"の制作は続いている。
==> [コマンド]
2 PJY001 86/05/12 12:41 L016 「子猫物語」を記念して"子猫時報"がスタート
==> [コマンド]
この夏最高の話題作、映画「子猫物語」は、7月12日の公開が決定しているが、これを記念して、主人公の猫チャトランの鳴き声による時報が、5月6日(火)スタートした。
ニッポン放送の時報音は、本来「ピッ・ピッ・ピッ・ポーン」という形だが、このかわりに子猫の声を使って、「ニャオ・ニャオ・ニャオ・ニャーオ」とするもの。作り方は、サンプリング・キーボードに子猫の鳴き声を録音し、時報と同じ音程のキーを、時報のタイミングに合わせて押して制作した。
子猫の時報の放送時間は下記のとおりだが、それぞれ「子猫物語のチャトランが○時をお知らせします。」というコメントに続いてこの時報音が放送される。
<子猫時報の放送時間>
月曜～金曜 正午・午後4時・午後10時・深夜0時・午前1時
土曜 午前8時・午後10時・深夜0時
日曜 午前7時・午前9時・午前11時・午後10時・深夜0時
尚、ニッポン放送では現在、月曜～金曜の午前7時と午後1時の時報を、「あなたの街の時の音」として、美しケ原高原美術館のアモーレの鐘の音を流している。
==> [コマンド]

▲子猫物語


(Computerworld)
WASHINGTON, D.C. (July 7) The number of microcomputers in the federal government increased in the past year to between 140,000 and 160,000 units, according to the latest estimate of the U.S. General Services Administration (GSA). A new GSA survey showed that federal agencies acquired 67,502 micros in fiscal 1985, compared with 37,277 acquired in fiscal 1984 and 7,908 in fiscal 1983. (05242)

* * * * * *

(12) REPORT: JAPANESE DATA BASES LAG BEHIND U.S.
(CW Communications International News Service, Asian bureau)
TOKYO (July 7) - A government-affiliated software development group here has urged Japanese government and industry to join forces in an effort to keep Japan from lagging behind the U.S. and Europe in the data base business. The call for action was made in a recently published study on Japanese data base software. (05248)

END/CWINS
@ COMPUTERWORLD/JAPAN
==> [コマンド]

▲コンピュータワールドダイジェスト

うウンチク大好きトーサンに、効きめがありそうなのもある。

「アイネット」に限らずPC通信をするには、自由に使える電話を確保するのは重要なことだ。ぜひ「アノーPC通信したいので電話を使いたいのですが？」と親にたずねてみよう。

親が「OK」と答えてくれるかどうかは、キミの持つカルマしだいだけどね。

日頃から肩をもむなり、お使いに行くなりして親に善行をほどこし、キミのカルマを高めておこう。



イラスト／中山蛙

RS-232C パソコンに付いている端子の規格。データをシリアル（直列）に伝えるときに使う。PC通信をするにはここにモデムや電話カプラにつなぐ。ほとんどのパソコンは標準的についている。

アイネットのメニュー、連絡先、会費、通信パラメーターの紹介

誌面の関係で書けなかったけれど、アイネットには、この他にもおもしろそうなメニューがそろっている。主だったものをワンポイントで紹介しよう。(メニューは右の表を見てネ)

まず「パソコンニュース」。日立、日本電気、東芝のコーナーがあるが、内容がやや古いのと少ないのが難。

「コンピュータワールド」は、僕が見たときは英文の方しかなかった。

「フジテレビ」の「子猫物語」は、制作の裏話など。おもしろかった。

「得する情報」は、各種のプレゼント情報。

「ALTA」は新宿のスタジオアルタのイベント情報。

「中年探偵団」はフジテレビ、ニッポン放送の機関誌からの抜粋。

「TAGショッピング情報」は、ショッピング情報誌月刊タグからの情報。

《ネットワークプロフィール》

名称：EYE—NET（アイネット）
運営：株式会社　フジミック
　　　EYE—NET事業部
住所：〒162 東京都新宿区河田町3-1
　　　フジテレビ第3別館
加入問い合わせ：☎(03)358-0591
現在の参加人数：約5,000名（推定）
会費：個人参加の場合、
　　　登録手数料　1,000円
　　　年会費　　　6,000円
特徴：フジサンケイグループのPCネット。フジテレビ、ニッポン放送、サンケイ新聞が情報提供者になっている。

《通信条件》

速度：300/1200bps
通信方式：調歩同期、無手順、全二重
データ形式：7ビット、偶数パリティー、英数字、カナ、JIS漢字、シフトJIS
ストップビット：1ビット
通信制御：XON/XOFF

EYE-NETのメニュー

- 電子メール
- コミュニケーション(電子掲示板)
  - EYE-NET広場
    - フリー・ゾーン
    - EYE-NET・ゾーン
  - フジサンケイBOX
  - おニャン子クラブ
  - 石山四郎経済サロン
  - コンピュータ・ゾーン
  - 私のプロフィール(ID番号)
    - A〜G行
    - H〜N行
    - O〜U行
    - V〜Z行
- グループ掲示板
- ニュース&ビジネス
  - ニュースフラッシュ
    - サンケイニュース
    - 各紙朝刊から
    - 新製品ニュース
    - 国際メディアニュース
    - サンスポ釣り情報
  - ビジネスナウ
    - 山一証券証券情報
    - 三菱銀行金融情報
    - 兜光明の今週の特選株
  - イベント
    - なんでもイベント
    - 展示会・学会
  - パソコンニュース
    - 日立パソコンニュース
    - 日電パソコンニュース
    - 東芝パソコンニュース
  - コンピュータワールド
    - 週刊コンピュータワールド
    - コンピュータワールド ダイジェスト(英文)
  - 石山四郎経済情報
- 面白情報局
  - フジテレビ
    - イベント
    - 番組案内
    - 子猫物語
    - しなやかフジテレビ
  - ニッポン放送
  - 中年探偵団
  - ALTA
  - クイズPATAQ
    - PATAQニュース
    - スポーツ
    - 芸能・芸術
    - 社会
    - 文学・歴史
    - 科学
    - ノンセクション
    - 解答ボード
  - 視聴率
- 得する情報局
  - 得する情報
  - リクルート
    - リクルート人材情報
    - リクルートニュース
    - リクルート求人情報
  - TAGショッピング情報
    - TAG案内
    - 都内中央南
    - 都内中央北
    - 都内中央東
    - 都内南・南西
    - 都内西・北西
    - 都内北・東
    - 都下
    - 神奈川・埼玉・千葉
  - ツーリスト
    - トラベル情報
    - 特別価格チケットサービス
    - EYE-NET特選トラベルサービス
    - 国内旅行
    - 海外旅行
  - 格安航空券
  - BOOKS&ビデオ
    - レンタルビデオショップ
    - レンタルビデオソフト
    - 書籍情報
  - アルバイト
    - 短期アルバイト
    - 深夜アルバイト
    - コンピュータ
  - これは便利だ
    - ビジネス
    - リビング
    - チョットいいお店
    - 私の昭和史(有料1回50円)
- 個人ファイル
- EYE-NET情報
  - EYE-NETニュース
  - EYE-NETマニュアル
  - EYE-NET通信ソフト
  - HELP
    - 電子メール
    - コミュニケーション
    - グループ掲示板
    - ニュース&ビジネス
    - 面白情報局
    - 得する情報局

通信速度　どれくらいのスピードで情報を送るかの早さ。単位として「ボー」と「bps」の2種類ある。厳密にはこの両者は違うものだが、ふだん気にするような違いはない。PC通信の代表的な通信速度は300と1200。

福袋

Hが ナゼ悪い!

Hソフト編　**究極のHソフト2本立てで大公開♥**



其の壱『177』の過激シーン総登場

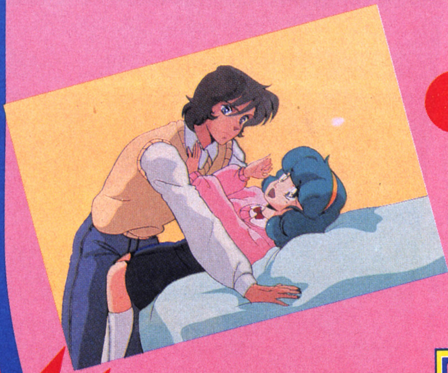






其の弐

『㊙課外授業編』ドキドキ画面集



Hコミック編　**うれしはずかしの10冊がド～ンと勢ぞろい**

ファミコン編



「ソロモンの鍵」コンティニュー発見

ソフトを コミックを ビデオを 大プレゼント

トップシークレットテレフォン
ザナドゥ プラスティー お助け電話相談

サービス付き

ここをハサミで切ってね▶


Hソフト編

其の壱 いきなりあぶねえ……177 史上初のゴーカンゲーム!?

あの自閉症的女体探訪アドベンチャーゲームの『マカダム』で一世をふうびしたマカダミアソフトが、われわれスケベ～族の永遠のテーマである強姦願望にスポットを当てて、期待の新作『177』を登場させた。177とは刑法第22章第177条の「暴行又ハ脅迫ヲ以テ婦女ヲ姦淫シタル者ハ強姦ノ罪ト為シ二年以上ノ有期懲役ニ処ス」という強姦罪をもじったもので、強姦と和姦の紙一重の相違という社会的問題を背景に、いかに和姦を成立させるかという課題にふれた問題作品だ。


1 ステージ















ドタッ！ なんだこのネコは。障害物にも気をつけなくちゃ。ここで逃がしたら強姦未遂で訴えられちまう。もうあとへは戻れない。気をとり直して追いかけなくては……。



2ステージ

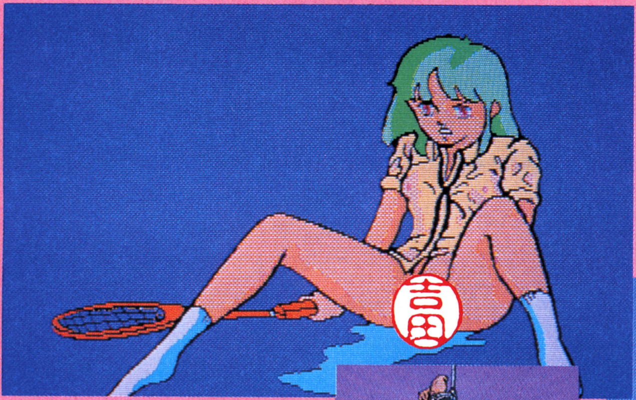


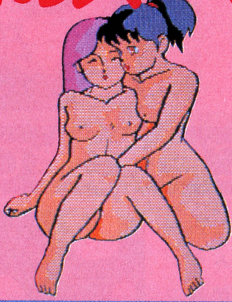


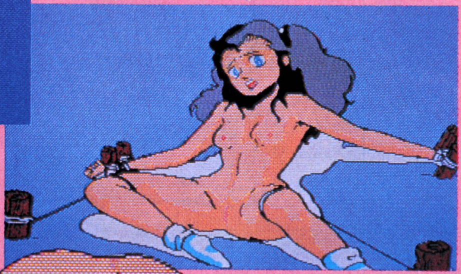


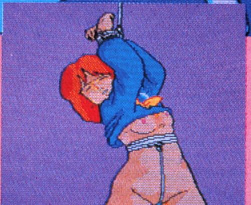
ステージ2ではキミの腰をうまく使い，少女をイかせなくてはならない。強姦か和姦かの紙一重の差は，少女が満足するかしないかにかかってる。さあキミのデカマラで少女のつぼみをズンズン突いて，いやらしい淫花を咲きほころばせ，あふれる蜜で少女をグショグショに濡らそう。キミの背中にツメを立て，少女が1匹の雌に変わる瞬間，キミの股間も歓喜の涙を流すぞ。ティッシュは必ず用意しろよ！

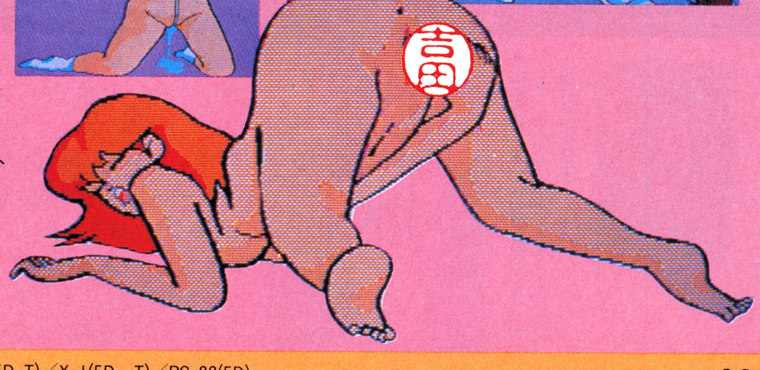
其の弐 Hのかたまり ㊙課外授業編のス・ベ・テ♡











あの『フェアリーズ・レジデンス』のグレイトソフトから、ロリータビニ本ソフトとでも名付けようか、とにかくヤーラシイ『㊙課外授業編』が発売された。

これはまもなく発売予定の『ファイブ・スイート・ドリーム』を制作する上での、濡れ場シーンのイメージ用にと開発されたもので、本編には載せられない濃厚なシーンが、これでもかこれでもかと登場する。とくに器具を使ったオナニーシーンは、画面が動くこともあって感動モンだ。

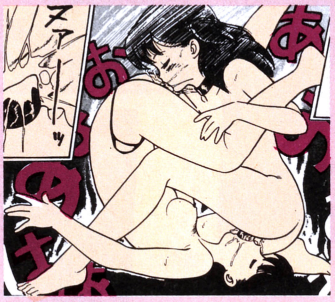
★㊙課外授業編＝対応機種：FM-7(5D、T)／X-1(5D、T)／PC-88(5D)／FM-77(3.5D)　発売元：グレイトソフト ☎ 06-532-0219

Hコミック編

H(エッチ)なマンガが

知世がケン・シボウと対決!?





◀中島史雄『戦国知世伝』久保書店 500円 "中島史雄ベスト・ライブ"の8作目

さてこのコーナーは、最近のHコミックで評判・売れ線のものを、読者向けにセレクトし、レビューする、ありがたいページだ。しかもプレゼント付きとゆー恐れいったコーナーでごじゃりまする。

まず最初は、学園美少女ものの職人、中島史雄先生の新作。表代作のほか、「宇宙女刑事ジャリマン」など、美少女を使ったパロディが10作。明るく軽くHしたい人向きね。

出せばいい、ってもんでもある





◀森山塔『とらわれペンギン』辰巳出版 600円

森山塔＝山本直樹は、周知のとおり。山本直樹の方のメジャー誌連載が始まったせいで、うじゃうじゃうじゃと過去の森山塔のH作品が単行本化されたのには、たまげました。しかもそのほとんどがベストセラー。いまだに『よい子の性教育』が売れてるっていうんですから、出版社がこぞって出すのも、まあよくわかりますね。『桃色大好き』(日正堂)『さくらんぼ倶楽部』(ミリオン出版) などがそうです。でそのどれもがきちんと読めるのは、やはり作家の力量でしょう。

何度もご使用できてお買い得!



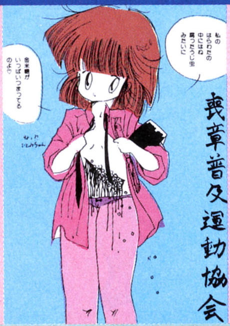


◀『パンプキンNo.6』白夜書房890円 作家陣は蛮蚕句、たかはる、早瀬たくみ、閃光花火、万寺たつやなど

読者にとってH本を購入する目的はほとんどひとつなわけだから、Hコミックが単行本であろうが、雑誌であろうが、関係はない。ようは、そそってくれればいいのだ。なわけで、バラエティを楽しむイミでも、なかなかお買い得なのが、このパンプキン。同人誌特有の線の細さが、抑えられててなかなかパワフルじゃ。

ヒエ〜〜、怖いよ〜〜!





◀篠原尚秀『天草区藻屑町の少女』松文館 500円 サブ・タイトルは"超精神病質読本"

なんていいますか、これやってるおかげで精神を正常に保ってますって感じの、恐ろしげな美少女もの (猫耳もあるぜ)。自意識のみにくい肥大をマンガにしてるわけだけど、こりゃ、昔の前衛漫画全盛の『ガロ』みたいね、考えようによっては。現在の同人誌作家隆盛も、考えようによっては、多くの才能を生みだした『COM』『ガロ』全盛時に比べることもできるわけだ。ちがうところは、キーワードが美少女ってとこ。ビニ本、アダルト・ビデオ流行以後の、パンドラの箱を開けまくったあとの時代なんだなあ。

ウヒョヒョヨ大集合

夏体験すとうりい、します？





◀矢島みのる『夏体験STORY』白夜書房　680円　「Cクレット・ラヴァー」など6編

ちょっと衝撃的だったHコミックの最先端(!?)、戯遊群の『いつみセンセーション』。描きおろしの長編で、１回のＳＥＸ描写が、えんえんと詳細に(劇画ってことじゃなく）続くサマは圧巻でした。もちろんキャラクターは、アニメっぽいやつ。それが第１弾だったパンプキン・ブックスの新作が、この矢島みのるの初作品集だ。いくぶん暗めの画調に、清楚な美少女が、淫虐にもやられちゃうストーリーだよん。

舐られるのがカイカン





◀上総志摩『妖精招き部屋の青春』松文館　500円　そう自分で行くのではなく招くのである

「いけない遊戯」のパート２でおます。大きな頭と丸っこい体、それに形よくふくらんだ小さい胸。そんないたいけな少女が、いけないことをしたり、させられたりと、いわゆるロリータの王道を行く（でもないか）上総志摩。「さっさと舐りな」とかいう“やる”っていうのが、“舐める”と同義に使われてるとこがコワイ。つまり、犯すことよりまず、フェラチオされることが、まず優先するわけだ。むしろなめられることこそ、最高という含みがあったりする。

闇の密室で倒錯の愛玩者となれ！





◀おぐりつとむ『セーラー服のなみだ』発行・フロム出版　発売・東京三世社　600円

まあ劇画調のやつもひとつぐらいは入れたいということで、この本。表紙の女のコは、美保純ですね。巻頭のカラーグラビアには、スカートがめくれてパンティ丸見えのチアガールが描かれてるんだけど、その女のコのボウシには「三世」、胸には「ＳＡＮＳＥＩ」ってはいってんの。つまり東京三世社の本だからなのね。このセンスがなんともいえずエグいねー。タイトルも「股縄の愛」「倒錯の愛玩者」「闇の淫虫」などなど、けっこう酔いしれますぜ。

SF、ファンタジーなども盛りだくさんのH!!





◀『PAGE1 No.1』白夜書房　850円　作家陣は水原マサキ、TIGER SHARK、真幌木弘、他

『パンプキン』と同じく、単行本感覚のHコミック雑誌は、ほかにも『アプリコットＣＯＭＩＣ』（楼桃書房）とか『ＣＯＭＩＣあげちゃう！』などが出ていて、ちょっとした流行になっている。ここでもそうなのだけど、やっぱりフェラチオの描写が多いんだよね。もし統計をとったら５年前よりもいまの方が絶対、フェラチオに対する欲求が高まってる気がする。それってもしかしたら、うるさい女のコの口をふさぎたいからなのかな。だって高校生の男のコは暗いし、女のコは明るすぎるもん。

なるほどこれは面妖な!



▲伊魔崎斎『タンポポ茶でチョメしましょ☆』松文館　500円
同人誌発表作品10数点含む



このごろでは、ロリコンマンガはもちろん美少女マンガって言葉もあまり使われず、同人誌業界では主に「創作系」と「面妖系」って言葉を使うらしい。創作系はクリエイティブなのを目指すもので、面妖系ってのがHその他わけのわからんものを含むジャンルなのね。いやーうまいことをいう。うる星のサクラ先生いうところの「面妖な」の感触ですな。んでこの伊魔崎斎の作品も面妖派。“リミックス&サンプリング感覚バイオデジタルブルSFXコミック”とありますが、そんなようなものです。

このさいスケベになっちゃいなさい



◀しのざき嶺『妖怪バスター』久保書店　800円　へろへろへろとみこちゃんがカワイイ



「ゴーストバスター」ならぬ「妖怪バスター」なる猫耳少女物語を「レモンピープル」に連載していたしのざき嶺の初作品集が出た。それ相当にH度はあって、しかも軽いノリで、いろんなパロディおりまぜて楽しめるといったところでしょうか。吸血鬼っぽいおじさんキャラ神憑と猫耳少女みこのかけあいと、わけのわかんない妖怪との対決がおっかしい。

ポップですけべでおもしろい、ってのが、なんとなくここらの主流みたいですな。



アニメ・ビデオも過激だったりして!

3度目でビデ倫パス!
B級のカゲキさがイイ

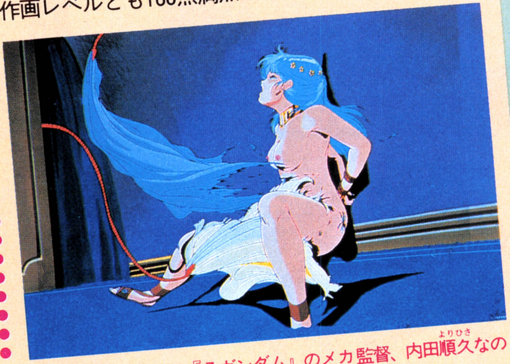
ビデ倫からクレームをつけられて回収されちゃった(7月に再発売)前作『お姉ちゃんとわたし』に続くシリーズ第2弾。今度も、××部分の描写をめぐってトラブったそうですな。内容は、たよりなさそうな兄貴が、妹(2人)との近親相姦を始め、ひたすらヤリまくるというもの。少々あらけずりな作画が、不思議議にもH度を高めてます。



▶修正前のカット。本チャンではキワドイかんじの消シがはいってる。登場する女のコは全部で5人。『フルーツバージョンお兄ちゃんとわたし』(30分)　SHOWA　9800円

リアルな動きに興奮!
シラケ場面もゼロ!

アダルトビデオのパイオニア、宇宙企画が制作した完成度のタカ～イHアニメ。ロリータファン大満足のフレアや、美形オネーサマたちが、悪の皇帝グローデーに犯されるシーンが、なかでも圧巻。細かい腰の動きや、激しい乱れっぷりが、とてもリアルに描いてあって、ナマツバごっくんなのだ。H度、作画レベルとも100点満点のすぐれもんだぜ。



▲作画監督はなんと『Zガンダム』のメカ監督、内田順久なのだ『リオン伝説フレア』(30分)宇宙企画　9800円

ファミコン編

「ソロモンの鍵」のコンティニュー発見！

これさえあれば、最終面もすぐそこ

ウワサのパズル・アクション巨編『ソロモンの鍵』。きたえあげた指先のテクニックはもちろん、敵キャラ攻略、アイテム取りなどにはキミの頭もたっぷり使わなきゃならないから大変。この面はどうクリアすればいいのだろう、ウ〜ム？とうなっている人も多いハズだ。

そこで、やれアリガタヤ、のコンティニューモードを伝授しよう。ゲームオーバーになったら、すぐにコントローラーⅠの✚ボタンの上、A、Bを同時に押すのだ。これでコンティニュー完成。ただし、スコアは0から始まることになるし、貯めたファイアーボールも無くなるよ。



コンティニューした直後の画面。ゲーム・オーバーになったとき、もたついてタイトル画面に戻ってしまったら、もうコンティニューはきかないから注意

トップシークレットテレフォン AND ザナドゥ ブラスティー お助け電話相談室

夏休みコンプティーク特別企画

03-359-9999

今月は、ビッグな企画があるんだぜい！

トップシークレットテレフォン	
第１回	8／8➡8／17
第２回	8／18➡8／27
第３回	8／28➡9／6
お休み	9／7

お助け電話相談室	
●ザナドゥ	8/18、19
●ブラスティー	8/20、21

今月は上の電話番号で人気ゲーム『ザナドゥ』と『ブラスティー』の質問ができるよ。くわしい内容は80ページに書いてあるので見てくれ。なお『ザナドゥ』は８月18日、19日、『ブラスティー』は８月20、21日のそれぞれ午後４時〜６時の間だけ、質問を受け付けるからね。そして、この時間はトップシークレットテレフォンは中断するので注意してね。



ダイヤルは正確に、まちがい電話厳禁！

これはラッキー! H大プレゼント

この福袋で紹介したHソフト、コミック、ビデオをドドーンとプレゼントしちゃいます。当たりますよ～に、福男におおいのりしなさい。

パソコン・ソフト

❶㊙課外授業編(PC-88・5D)……5名



❶

コミック

❷戦国知世伝……5名
❸とらわれペンギン……5名
❹パンプキン……5名
❺天草区藻屑町の少女……5名
❻夏体験STORY……5名
❼妖精招き部屋の青春……5名
❽セーラー服のなみだ……5名
❾PAGE 1……5名
❿タンポポ茶でチョメしましょ…5名
⓫妖怪バスター……5名

❷


❸


❹


❺


❻


❼


❽


❾

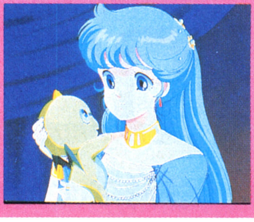

❿


⓫


ビデオ

⓬フルーツバージョン……1名
⓭フレア……1名

⓬


⓭


幸運を呼ぶ福男



ヨッチャンと呼んでやってください。

応募方法

★左の福男の絵が福袋のページのどこかに隠れています。それを切り取りハガキに貼り送ってください。抽選で当たった人に送ります。
★ビデオが欲しい人は、VHSかβかを書いて送ってください。
★ハガキには、欲しい商品の番号のほかに、①キミの好きなソフト・ベスト3②住所③氏名④年齢⑤職業（学校名）を必ず書いてね。
★あて先は 〒160 東京都新宿区四谷1-8-14 四谷1丁目ビル6F コンプティーク編集部「H大プレゼント」係。しめきりは61年9月8日消印まで。発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

★雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

ゲーム・グルメの情報ビタミン

コンプティーク

情報局

ファミコン探偵団

アーケード・エクスプレス

SEGAニュース

そふとくりーむ新聞

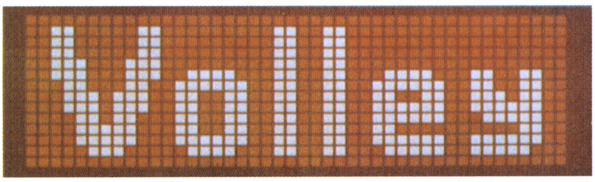
コンプティーク・ネットワーク

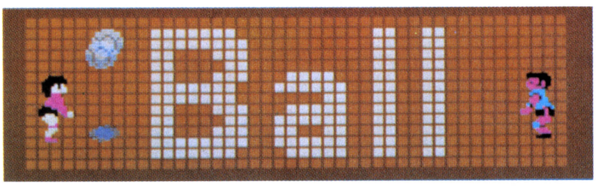


イラスト／原美恵子

ファミコン探偵団

今回の探偵団は『バレーボール』を完全攻略。世界征覇への道をアドバイス。またナムコの新作『スカイキッド』のおもしろキャラ紹介。そしてニューソフトの情報も満載だ。充分に楽しんでくれ。





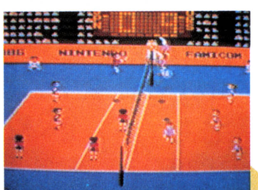
バレーボール

任天堂からディスクゲーム第4弾“バレーボール”が発売。男子、女子別の国際試合形式で進められるこのゲームは、ルールも楽しみも実戦さながら。キミが対戦する各国の強さはワールドカップの順位にもとづいて設定されている。そこで今月は、下位チームには勝てても上位チームに連敗中のキミに、必勝テクと、最強・ソ連男子の攻略法をコーチしよう。

攻撃

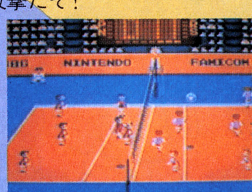
「攻撃は最大の防御」が、古来より勝負事の鉄則である　スポーツゲームとて勝負のひとつであるからには、このセオリー(?)は生きているのだ。これから伝授する様々な攻撃をマスターすれば、かならずやキミは一流選手になれる　ガンバルのだ

●オープンスパイク



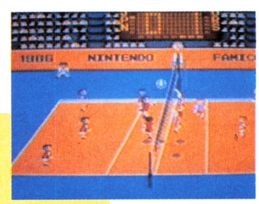
セッターが高いトスをコートの左か右のサイドに上げて、アタッカーがスパイクする。打つコースは、まっすぐのストレートと、コートの逆サイドをねらうクロスがある。この打ち分けは相手のブロックのないところを見きわめて決めよう。コース判断がこのスパイクの成否を決めるので、しっかりマスターしてほしい。いちばん有効な攻撃だぞ!

●Aクイック



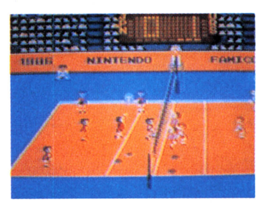
まずAボタンかBボタンでレシーブしたボールをセッターに返す。このときアタッカーはできるだけセッターの近くにいるようにする。Bボタンでトスを真上にあげ、素早くアタッカーがそのボールをスパイクするのだ。トスからスパイクまでの時間が短いこの速攻は、相手がブロックしづらいので、かなりの強力武器になる。何度も練習して確実に自分のものにしてほしい。

●フェイント



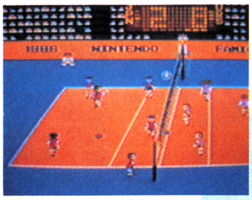
スパイクすると見せかけて、相手ブロックの頭上をゆるいボールで通過させ、コートにポトリと落とす。✚ボタン操作で相手コートのエンドラインぎりぎりか、コート真ん中をねらえ。対コンピュータ戦の女子ではかなり有効な攻撃だが、2人プレイのときたびたび使うと、「キタネ〜!」とののしられかねないのでほどほどに。

●Bクイック



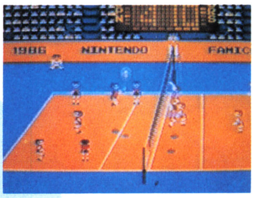
Aクイック同様に、相手ブロックのタイミングをはずすには絶好のスパイクが、このBクイックだ。Aクイックとの違いはセッターとアタッカーの距離を充分とっていること。セッターはやはりBボンで低いトスを上げるのだが、このときボールは真上に上げるのではなく、✚ボタンを使ってアタッカーのいるほうに流すのだ。アタッカーは素早くボールの下に入ってアタック。もちろん、左右どちらからでも可能な攻撃だ。

●バックアタック



バレーボールには「後衛プレイヤーは、アタックラインより前でジャンプしての攻撃はできない」というルールがある。ということで、ルールに忠実なこのゲームでも、アタックラインより前に上がったトスを後衛は打てない（実際、このとき後衛を動かすことはできない）。それじゃあってんで、アタックラインより後ろにトスを上げ、後衛プレイヤーがスパイクするのがこれ。相手ブロックをはずすのに有効だ。

●ツーアタック



他の攻撃が、レシーブ、トス、スパイクというプロセスを経るの対し、ツーアタックでは、レシーブしたボールをいきなりスパイクしてしまうという変則攻撃になっている。ソ連や中国がときどき使ってくる攻撃だが、トスすると思っているときに打ってくるので、ブロックしにくい攻撃である。レシーバーとアタッカーの位置関係がよほどよくないとできない攻撃なので、チャンスは少ないが、キミも挑戦してみてくれ。

まだまだこんな攻撃だってできる

紹介した６種類の攻撃以外にも、まだまだたくさんの攻撃がある。相手から返ってきたボールを直接スパイクするダイレクトアタックやダイレクトクイック。高度なテクとしては、相手のブロックにスパイクしたボールを当ててアウトにするブロックアウト。その他、まだまだいろんな攻撃ができそうだ。いろいろためしてみて、キミだけの必殺ワザを開発しよう。とにかく、どんな攻撃にしても、ブロックをかわして、レシーバーのいないところにボールを落とすことが基本。

最強のソ連男子を破り、栄光の世界征覇！

ソ連男子はとにかく強い！　どうしても勝てないという人も多いハズ。そこでソ連男子に勝つための作戦をキミに授けよう。これらのテクをすべてマスターしたあかつきには、きっとソ連男子に勝てるようになっているはずだ。コツをつかむのはむずかしいかもしれないけど、練習すれば絶対にうまくなる。途中であきらめずに、気合いを入れてレッツゴー!!　それでは、作戦会議に入るとしよう。

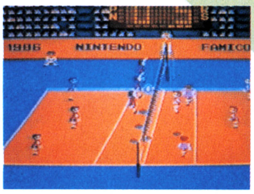
レシーブ

下位チームのサーブは、ほとんど動かなくても定位置でレシーブできるが、ソ連男子相手ではそうもいかない。ソ連男子は全般的に落ちるサーブを多用してくるので、少し前に出るようにしてレシーブしよう。そうしないとレシーブボールは直接相手コートに返り、相手のチャンスボールになる。体の近くでレシーブすれば真上に上がり、遠くなら前に飛ぶことを忘れずに。



ブロック

極論すれば、ブロックが完璧ならば、それだけでソ連男子に勝てる！　しかしそれだけに、ソ連のツーアタックやバックアタックを完全にブロックするのはむずかしいともいえる。ブロックの基本は相手アタッカーと同時にジャンプすることだが、トスがネットから離れているときは少し遅めの、近いときは早めのジャンプを心がけよう。しっかり練習してマスターしてくれ。



クロススパイク

ソ連男子に、スパイクをすべてブロックされ、攻撃の糸口がつかめないという人も多いことだろう。ハッキリ言ってセンターからのスパイクのほとんどはブロックされてしまうのでムダです。唯一狙ってキメることのできる攻撃は、オープン攻撃のクロススパイクだけだ。このスパイクは、ソ連の鉄壁のブロックの横を抜けてコートに突きささる。コートの逆サイドをつくこのクロススパイク以外は、ほとんどレシーブされてしまう。何度も練習してこのスパイクを確実にモノにしないと、ソ連には勝てない。攻撃はこれのみをマスターすればよいが、スパイクできないときは、フェイントやレシーブで、確実に相手コートにボールを返せ。そして相手のスパイクやクイックをブロックして得点をあげよう。臨機応変な攻撃こそが、必勝への近道なのだ。



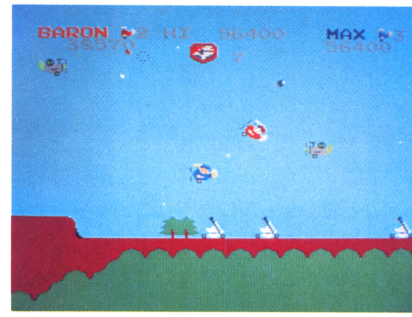


そして栄冠はキミの頭上に輝く！

日本選手の喜びの表情を見てくれ！　キミもレシーブ、ブロック、クロススパイクを完璧にマスターすれば、きっとこの画面を見ることができる。とにかく強いソ連だけど、あきらめずに特訓をかさね、ガンバレ。世界一の栄光をめざし、明日もトレーニングに励んでくれ!!　キミの「男子ソ連に勝ったゾ」というウレシイお便りを待っている。







スカイキッド

ゲームセンターで超人気！ の空中大冒険ゲームがさらにグレードアップしてファミコン界を急襲！ 大空をハチャメチャに飛び回ろうぜぃ！

なんといっても2人プレイが楽しいのだ！

ゲームセンターで人気を博したあの“スカイキッド”のファミコン版だ。

アーケードとほとんど同じ感覚でプレイできるうえにファミコン版オリジナルの内容もふんだんにもりこまれて3900円は安い！ こいつはお買いドクの１本だぜ。



▲地上物、空中物などの撃破数に応じて勲章がもらえるぞ

さて、前おきはこれくらいにして、さっそくゲーム内容を紹介しよう。



▲カミナリボーヤはやっつけられない。逃げろ！

自由と平和を愛する鳥たちの国“バードランド”に突如として攻めこんできた黒い軍団“メカズキン”を相手に大空中戦を繰り広げるのだ。主人公はバロンとマックスの２人。このゲームの最大の面白みは２人同時プレイにあるから、友だちと協力しあって楽しもう！



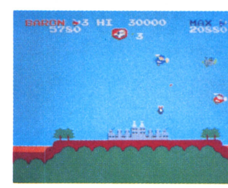
▲さあ、いよいよ基地を出発だ。用意はいいか？ ＯＫ、相棒



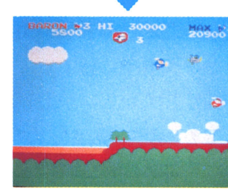
▲ここで爆弾を補給！ 地面に激突しないように注意しよう

２人に課せられたミッション（使命）は全部で26。味方基地を飛びたって、Ａボタンで発射できる機銃やＢボタンでの宙返りなどで敵を撃破していこう。

機銃は普通左へ向けてしか撃てないけど宙返りしながら撃つと真上や真下などにも発射可能。途中で爆弾を取って敵の空母や要塞などを爆撃、破壊すれば任務完了だ。爆弾はＢボタンで投下。ただし、爆弾を抱えている時は宙返りできないから要注意。そうそう、それから２プレイの時は、敵にやられたパートナー機を機銃で撃って助けることもできるからおおいに活用しよう！



◀敵要塞出現！ うまく中心部に爆弾投下！



◀みごと、破壊に成功だ。任務完了!!

ボーナスステージ

８面ごとにボーナスステージにチャレンジできるのだ。次々と空中に現れる標的の中心を狙ってシューティング。

１つ破壊するごとに100pts.もらえるうえに、キミか友だちのどちらか、より多くの標的を撃破したほうに10000pts.が加算されるぞ。パートナー同士も、このときばかりはライバルというわけ。



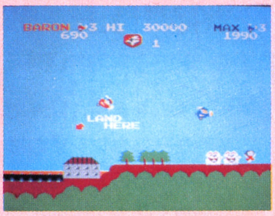
▲空中に次々と現れる標的の中心を狙え！



▲勝者には勲章と１万点があたえられる

Sky Kid おもしろキャラ

このゲームのもうひとつのお楽しみは、なんといってもふんだんにもりこまれた隠れキャラ。思わず吹きだしてしまうような、おもしろ場面が続々登場するんだ。
ある特定の場所で宙返りしたり、何かを機銃で撃ったりすると、とんでもないことが起こったりするぞ。この、ひょーきんな名場面(？)珍場面を、まとめてドドーンと大紹介してしまうから思いっきり笑ってくれ！

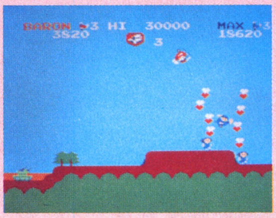


まねきネコ

基地に着陸する少し手前に立ち並んでいる赤い服の女の子を機銃で撃つ（ムゴイ！）と、まねきネコに変身！
アーケードでは「うんち」だったんだと。

ハート

青い服の女の子のところで宙返りすると愛のハートを投げてくれるぞ。赤と白のハート1組を取ってはじめて得点になる。1組1000 pts. だ。



太陽



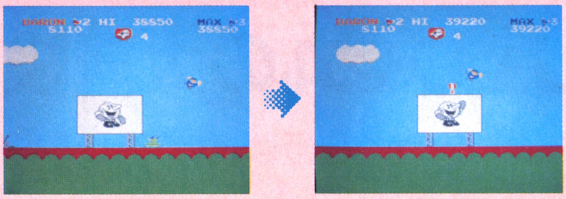
月



まるで泣きべそをかいているような太陽さんの前でクルッと1回転してみよう。
太陽はお月さまに早変わり、あっという間に夜になるのだ。逆に月の前で宙返りすれば今度は昼に。1000 pts. もらえるよ。

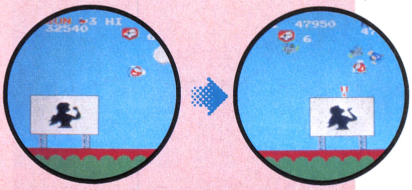
パックマン

パックマンの看板の上で宙返り！ 勲章が出ると1000 pts. だ。
爆弾が出たらあわてて逃げよう。爆破されたらアウトだぞ。



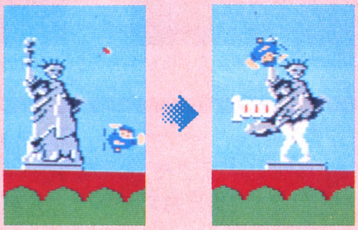
？？？

今度は何やら正体不明の看板。女の人のシルエットのようだね。ここで宙返りをすると、“パックマン”のときと同じように勲章や爆弾が出るのだ。
うまく勲章が出るように祈りながら1回転だ!?



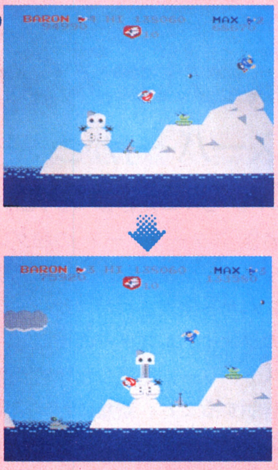
自由の女神

アメリカのシンボル自由の女神像のスカート？の下で1回転。なんともしどけない姿に……。
1000 pts. のボーナスだ。



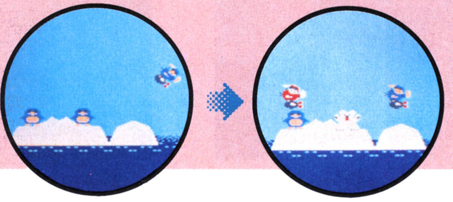
雪ダルマ

南極ステージにこつ然と登場する巨大な雪だるま…。いったいどんなヤツが作ったんだろう？ それはさておき、ここでも宙返り！ 雪だるまの首がビロロ〜ンと伸びて1000 pts. のボーナスがもらえるのだ！



ペンギン 白くまくん

南極のステージに入ったら氷山に注目。かわいいペンギンくんたちが並んでいるね。
ちょっと気がひけるけれど機銃で撃っちゃおう。すると、ナント！ 白くまくんに変身するのだ！ ナンデヤネン……。



機動戦士Zガンダム HOT SCRAMBLE

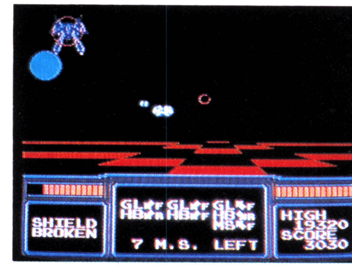
［バンダイ 8月下旬発売 ¥5,500］

カミーユはキミだ！ 闘え大宇宙の平和のため

今、テレビじゃZZを放映中だけど、その前作、Zガンダムがファミコンゲームで帰ってくるぞ。しかも今度はキミが主人公のカミーユとなって、Zガンダムを自由に操縦できる!!

さらにウレシイのは、このゲームの作者はあの!! 超有名ゲームデザイナー兼文化人・遠藤雅伸氏なのだ。もうこれだけでゲームのクオリティは保証されたも同然さっ。

やっぱりガンダムだから、このゲームでもモビルスーツを変化させながら戦うのがポイント。戦場はぐるり360度敵だらけの宇宙と、惑星上のの2つだ。アッシャー、マラサイなどの名物敵キャラも総登場、アニメファンでない人も思わず激ノリの3D戦闘が展開スル。



▲コラコラ、逃げるでない。やっつけてやる



▲この3D感覚！ たまりまへんなー



▲惑星を目前にして、敵の大群の襲来だー

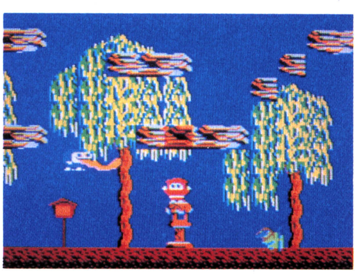
じゃじゃ丸の大冒険

［ジャレコ 8月下旬発売］

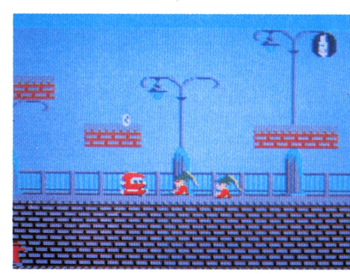
アイドル・さくら姫は妖怪にゃ渡せねぇ！

今回のストーリーは、「前作でじゃじゃ丸が助け出したのは、じつはさくら姫の替玉であった」というすごいどんでん返しから始まる。怒った殿様から、なまず屋敷の壊滅作戦を命じられたじゃじゃ丸くんは、ふたたび孤独な戦いへと旅だつのであった。しかし、敵もさるもの。続編を予想していた（？）妖怪軍団はひそかにパワーアップを図っており、太夫直系の四天王や、ガマパックンにも勝るなまず太夫が待ちかまえている。

1シーンは12画面スクロールの超横長画面。忍法アイテムもグーンとふえて、あの「じゃじゃ丸くん」の興奮が何十倍にも増殖してよみがえる!!


▲着地成功！ 10点満点。なんて場合じゃない


▲どうかさくら姫が無事でいますよう、祈ろう

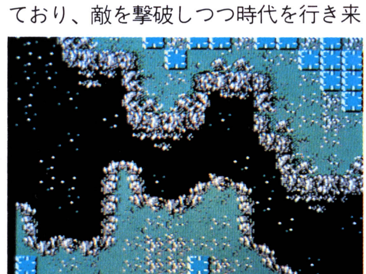

▲忍者が街にやってきた、モダーンな街の風景

スーパースターフォース

［テクモ 9月発売］

「スーパー」がつくと、こんなに違うのだ!!

名作『スターフォース』の超グレードアップバージョンが、ついに元祖テクモさんから発表された。新バージョンでのファイナルスターの使命は、前作のストーリーに登場した「時空暦」の謎を解明すること。新たに耐時空間移動用の設計を施こされたファイナルスターに乗りこんだキミは、時空元年をめざして長い闘いの旅に出るのだ。各ラウンドは時空暦何年という設定になっており、敵を撃破しつつ時代を行き来するうちに、さまざまな謎が明らかにされていく。そしてすべての謎が解明されたときこそ、時間と空間が入り乱れた、この時空間誕生の秘密がキミのものになる。シューティングに時間の観念を加えた、ニュータイプのゲームがこれ。

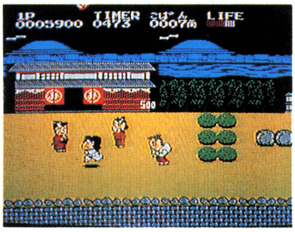


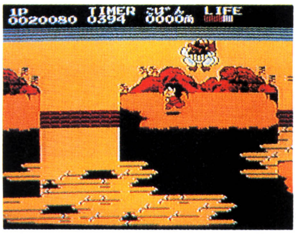


がんばれゴエモン! からくり道中



〔コナミ ¥5,300〕

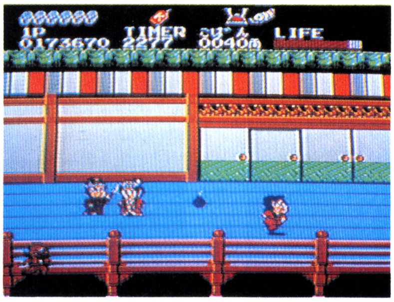

▲ワテはまるみ屋のあきんどだっせ


▲天狗がでたーっ! スタコラ逃げろ

太いマユゲは親ゆずり、オレはやさしい大泥棒!

天下の大泥棒ゴエモンが、行く先々で大騒動を引き起こしての珍道中。めざすは花のお江戸の大江戸城。これも世のため人のため、盗んだ小判を貧乏長屋でバラまくぜ!

とゆーわけで、町や村、海や山など12ステージを通り城内に忍びこむ。途中には関所もあり、ここを通過するには3つの手形を探し集めなければならない。また道で拾った小判で、ワラジや三度笠、いんろうなどの、パワーグッズを買いそろえたり、ひょっとこやまねき猫のパワーアイテムもごろごろ。賭博場なんぞもあって、一発勝負の大バクチも打てるってわけだ。ファミコン史上初の2メガロム採用のニューゲームをとんとお楽しみあれ。


▲城内に侵入! 腰元もひかえています

六三四(ムサシ)の剣

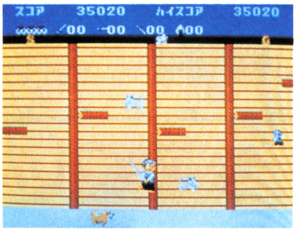
〔タイトー 8月8日発売〕

一撃必殺! 無敵の剣を極(きわ)めよ!!

熱血剣道アニメ、『六三四の剣』がファミコンソフトになった!! 少年・夏木六三四が、3歳、4歳、6歳と厳しい特訓、荒修業、道場やぶりをへて成長し、8歳で大会にのぞみ、生涯のライバル・東堂修羅との決戦に挑む、という血と汗と涙のストーリー。おもわず「ヤハァ、青春だあ」と夕陽に向って叫んでしまうような、さわやかなゲームなのだ、これが。

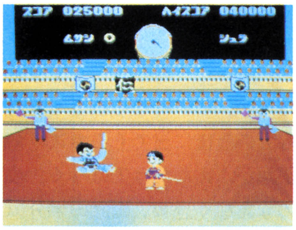

▲ヤッタ! オニギリのパワーアイテム出現!

ゲームは1プレイ用、2プレイ用(Vsモード)の2つの楽しみかたができる。


▲犬のトイチより先にゴールインせよ

1プレイ用では、特訓、荒修業、道場やぶり編で様々なアイテムを取り、剣を強くしたり、パワーを増加したりして、大会編にのぞむ。つまり前3編での成果によって、大会での六三四の攻撃力が違ってくるのだ。大会編は六三四と修羅それぞれのチーム(5人組)の勝ち抜き戦。試合は制限時間約5分、2本先取したほうが勝ち。しかし、1試合でも負けると2回戦に戻されるので、心して戦え。

2プレイ用は、いきなり大会編。大石や嵐子などナジミのキャラでチームを組み、それぞれの得意ワザを考えて対戦順序を決める。勝者の多いチームが栄(は)えある優勝だ。健闘を祈る!


▲六三四一本先取! ハネて喜んでる

U W A S A B A N A S H I



▲『デッドゾーン』のイメージ・イラスト

うわさばなし
パソコンメーカーが本格的に参入!

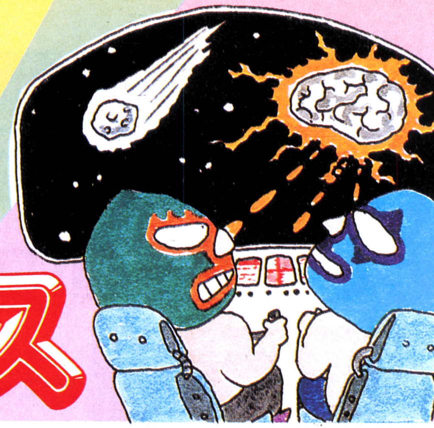
今月はとくにうわさはないので、決定している話から始めよう。

スクウェア、システムサコム、マイクロキャビン、シンキングラビット、ハミングバード、クリスタルソフト、キャリーラボの有力パソコンソフトハウス7社が、共同でDOGというファミコンのディスクゲームを発売する会社を作った。その第1弾、2弾はもう名前も決定していて、「エクスカリバー」と「ライディーン」。発売は今年の年末から来年にかけてだ。今から楽しみだね。

また同じく「デッドゾーン」というディスクゲームがサン電子から出る。

アーケード エクスプレス

「このー、待てー、あぎゃー、ぶつかるう、やられたーっ!!」
夏まっさかりで、カゲキなゲームも続々登場してくれるのが、
すごくウレシイAOIだよ。今月も元気にお届けしますっ！





惑星グラディウスの攻防戦からはや１年。ビッグバイパーは、より凶悪狂暴なバイオ生命体から宇宙を守るため、再び発進した――。

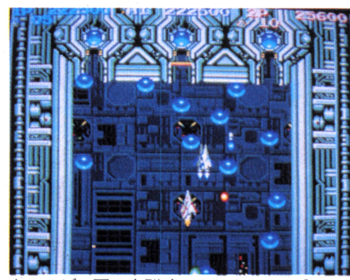
すべてがグレードアップした「パートⅡ」

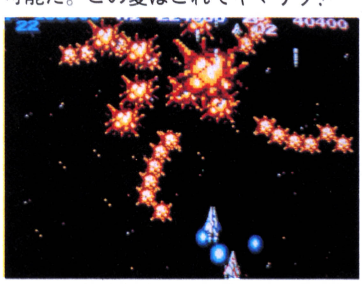
昨年の夏に大ヒットした、グラディウス。その人気はいまだ衰えることを知らないようだが、この夏、そのグレードアップ版とも言うべき『沙羅曼蛇』が登場したのだ。

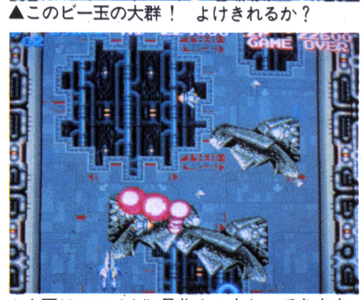
まず、グラフィックに圧倒される。スペースゲームもここまで芸術的になったか、といわせられざるを得ない。各面の最後に出てくるボス格の敵も、種類がふえただけではなく、攻撃がこのうえなく過激。画面の半分以上の面積を占領している脳の化け物やドラゴンなどと自機を対比すると、まるでライオンとネズミのような感じだけど、それでも勝たなくてはいけない。

サウンドにもいっそうみがきがかかった。最初は「バブルシステムの復活か？」と思ったほどで、超幻想的な背景にぴったりマッチしている。さすがコナミ。

当世流行の２人同時・継続プレイも可能だ。この夏はこれでキマリッ！


▲このビー玉の大群！　よけきれるか？

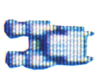

▲２面のボスを撃破！　こんなにデカイのだ



▲今回はモアイも狂暴化！　向かってきます

これがパワーユニットだ！

スピードアップ



５段階までアップする。
取りすぎないほうがいいことは、いうまでもない。

リプルレーザー



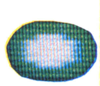
リング状に拡散するリプルレーザーを発射。広範囲の敵をカバーできるので、とても心強い。

ミサイル



自機の両サイド（縦スクロールならば左右、横なら上下）に、ミサイルが発射できる。前よりも強力な装備だ。

マルティプル



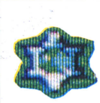
いわゆるオプション。自機がやられてもこのユニットだけは画面に残り、再装備ができる。４個まで装着可。

レーザー



強力なレーザービームを発射する。
リプルレーザーとの併用はできない。
貴重なパーツ。

フォースフィールド



見てのとおりのバリアで、１度に４個まで付けられる。
１個だけだと５～６発被弾で消滅！

ステージ別攻略法

美しい面の中の激しい攻撃。「沙羅曼蛇」の全貌が、いま明かされる！

Stage 1

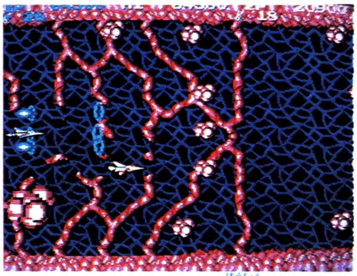
いきなりブキミにジワジワと迫る！

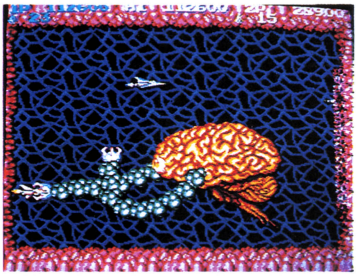
前作の６面が、ちょうどこんな雰囲気だったが、こんどはいきなり１面。

敵を撃ちまくって、パワーＵＰしながら進んでいこう。リプルレーザーのパーツも出るから、取り逃がさないように。マルティプルは「４個まで装着可」とのべたが、言い換えると「画面に４個まで存在可」ということ。つまり１Ｐが４個つけると、２Ｐは１個もつけられないのだ。２人でカケヒキを。

後半の「細胞の壁」は、撃ってしばらくすると再生する。急いで前進！


▲最初のほうでこんな場面が。とにかく、自機のパワーＵＰをはかれ！


▲この細胞は、撃ち続けると膨張して、爆発する。リプルレーザーがあればコワくない!?


▲こいつが１面のボス。脳の前方についている眼の部分が弱点だ！

Stage 2

隕石をかわし、途中のボスも倒せ！

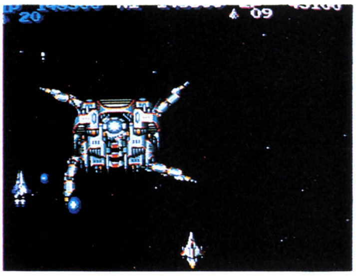
横スクロールから縦スクロールへ。宇宙空間での戦闘シーンになる。

途中降り注いでくるアステロイドは破壊できないので、ひたすらよけよう。しばらくしてボスが出てきて画面がフラッシュするが、ボスを撃てば止まる。

ラストの大ボスは、敵の逆サイドでかまえながらいたぶるのが得策だろう。


▲この敵はしつこく自機にくっついてくる。だがオプションがこれだけあれば！


▲隕石をよけなきゃならないのに、画面がチカチカ。これは目がおかしくなる。ボスを撃て！


▲こいつからは距離をおいて攻撃しよう。ぴったりくっついてると、触手にやられるぞ！

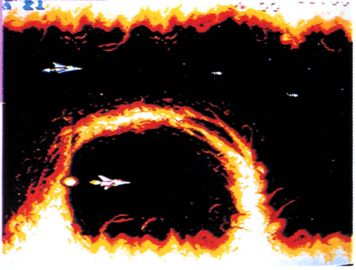
Stage 3

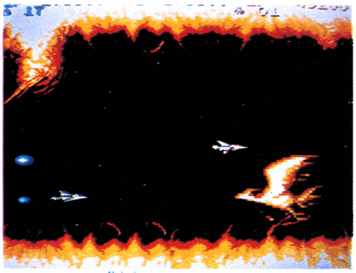
文字どおり「熱くなる」コロナの海！

上下に焼けつかんばかりの炎の海。突っこんだらひとたまりもない。

おまけに、時々コロナが大きな円を描いて噴き出してくることがある。出たときにはすでに遅いので、位置のパターンを覚えるしかなさそうだ。

合い間に出てくる火の玉、火の鳥、ラストのドラゴン。豪華けんらん超過熱。


▲ぐれんの炎をあげるプロミネンス。見た目はハデできれいだが、プレイ中は恐怖そのもの！


▲炎の海から飛翔する火の鳥。なんと美しい！そういえば、どこぞのアニメにあったなあ……

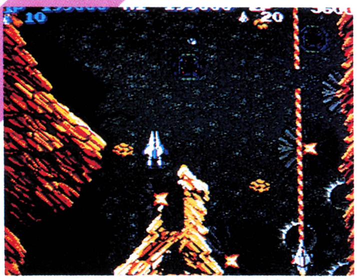

▲炎の海の主が、このドラゴン。ひたすら頭をねらって撃ち続けよう

Stage 4

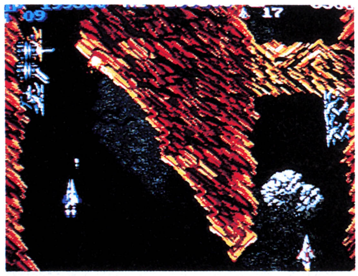
まだまだ、このくらいではすまないぞ！

前作の4面も厳しかったが、こいつはそれに輪をかけて恐ろしい。攻撃が前後左右にくわえて、「下」からもくるのに、油断がならないのだ。

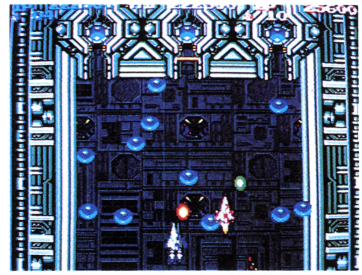
ラストの要塞には、先制攻撃をしかけなくては、勝ち目はない。でないと画面いっぱいにビー玉があふれて、大パニックになってしまうぞ！



▲火山の熔岩が横なぐりに襲ってくる。落ち着いて処理せよ！



▲金色の部分は撃ち進むことができる。アステロイドは動き出す前にかわせ！



▲先制攻撃をしかけて、しゃへい板だけでも破壊しておこう。でないと手がつけられらいぞ

Stage 5

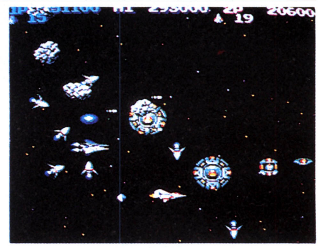
またまた宇宙空間。強敵ゾクゾク出現！

いよいよ展開が厳しくなってくる。

まず、隕石と共に現れる円形のシップに苦戦するだろう。しつこいうえに耐久力もあり、誘導ミサイルまで発射してくる。それに追い打ちをかけるがごとく、画面フラッシュ。

これを越えたと思ったら、いきなり出現する集中弾（？）に要注意。前方を撃ち抜いて、すばやくかわすしかない!?

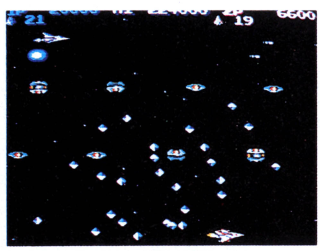
ラストの空母は、画面左方から出現するので、つぶされないように。こいつもやっつけるには根気が必要だ。



▲円型ＵＦＯと誘導ミサイル、そして隕石。かわしきれるか!?



▲なんの前ぶれもなく出現する集中弾。何か装備がないと、めちゃくちゃツライ



▲2列に分かれて弾をバラまいていく編隊。2Pだと下ばかりねらってくる



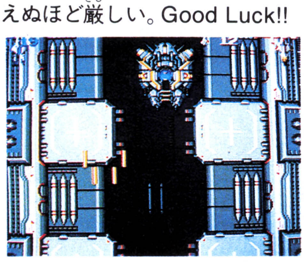
▲5面の戦艦は、とにかく前方を撃ち続けるしかない

Stage 6

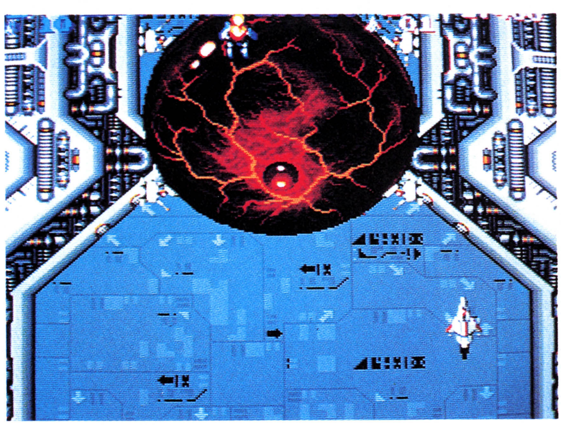
敵の本拠地・要塞内部に突入せり！巨大生命体を撃て!!

さていよいよラストである。

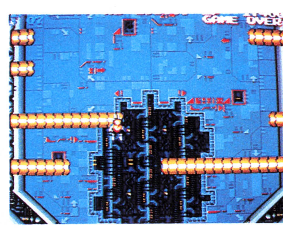
キミの出せるだけのテクニックをふりしぼって、進攻してくれたまえ。攻撃はこの世のものとも思えぬほど厳しい。Good Luck!!



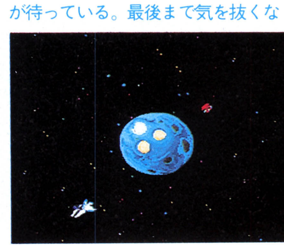
▲ビッグコアは、左上か右下の隅が死角。ここで待つのが安全策



▲こいつが最後の敵の巨大生命体だ。目玉の四隅の装置を破壊しなくてはダメで、さもなくば面クリアしても3面にＺＡＰ！　されてしまう



▲巨大生命体のあとにも、こんな試練が待っている。最後まで気を抜くな！



▲任務完了し、惑星を飛び立つビッグバイパー。そしてこのあと……！



ハイパーウェイを全速飛行！

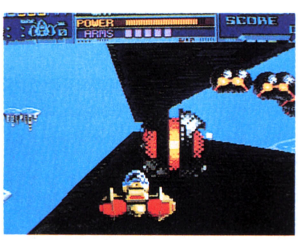
サンダーセプター

『ポールポジションII』から、早や3年。待ちかねていたナムコのコクピットゲームだが。この夏ようやくその沈黙を破って登場したのが、これから紹介をする『サンダーセプター』だ。

ハイパーウェイで展開される
ハイパー感覚の
スペース・ウォーズ！

ナムコのくりだす戦闘ゲームというと、なかなかシュールな感覚のものが多い。この『サンダーセプター』も例外ではなく、プレイするほどにのめりこんでいき、気がついたらサイフが軽くなっていた、などということもしばしばかも（ゼビウスやギャラガのときなんかもそうだった気がする）。

宇宙空間に浮かぶ「ハイパーウェイ」を、エイリアンを撃退しながら進んでいくのだ。途中で伸びてくる柱や、アステロイド群はかわしながらいこう。画面に表示されているＰＯＷＥＲがなくなったら、ゲームオーバー！



▲ぞくぞくわいて出てくる、エイリアンシップ。こいつらを撃退しながら、アクセル全開でカッとぶのだ

敵を撃退するには、無制限に発射が可能のブラスターと、１面で５発使用可能のナパームボムがある。しっかりねらって撃とう。――とくにナパームボムは持ち数に制限があるので、だいじに使うべし。そのかわり破壊力大だ。うまく命中すれば突き抜けて飛んでゆき、１度にたくさんの敵を破壊できるぞ！

アクセルは踏みっぱなしで、ひたすらつっ走るのがGood。パワーは確実に減るいっぽうだから、あまりクラッシュを連発しすぎると、すぐアウトになってしまうので、ご用心。

コースは全部で４面。キミはロスタイムを極力少なく、ハイパーウェイを走破することができるだろうか？



▲敵の攻撃はけっしてナマぬるくはない。とくにバトルシップクラスは手ごわいのだ。でも、敵の弾は撃ってしまえるから、そのぶん楽かもね

こんな敵がキミの行く手をジャマする

こういうゲームだと、敵キャラなんてゲーム中にはどれがどれだかわかんないのだが、こうして見ると種類も多い。

色によって（弱い順に赤、紫、緑、黄）敵の耐久力は違い、それぞれ１、２、３、４発で破壊される。また、強い敵ほど得点は高いぞ。――ナパーム弾も効果的に使ってほしい。



	赤	紫	緑	黄
フリゲートクラス	500	700	1000	1500
デストロイヤークラス	1000	1500	2000	2500
クルーザークラス	1500	2000	2500	3000
バトルシップクラス	3000	5000	7000	9000

(pts.)

待っていた!

これが「ナムコ的」感覚!?

ナムコからのコクピットゲームの再来を切望していた人は多いハズ。どこかしら魅力があって、いつの間にやらハマっているのだ。

スタート!

わざわざこんな場面を、と思っている人! スタート画面のメッセージが面によって違うのだ。ここまで見られなきゃ甘いネ!



「敵を撃破し、パワーがなくなる前に『シグナス』へ到着せよ」ゲームスタートの、ちょっと緊張の瞬間。



2面のスタートは、こんな画面。ランクも1階級上がる。



3面では"CAPTAIN"に上がる。"BON VOYAGE"なんて、粋な言葉だネ。

任務遂行

コースを完走すると、自機が画面のかなたに消えてゆき面クリアだ。そのあと、その面での成績が表示されて、ボーナスが加算され、パワーも元にもどる。

コースは全部で4面。すべてクリアで基地に帰還し、THE ENDだ。



▲どことなく印象的な面クリアシーン



▲ランク相応の戦績が上がったかな?

衝撃のクラッシュシーン

アステロイドに正面衝突! 火を吹くマイシップ。





次の瞬間、炎の玉に包まれ……。

ちゅどーん!! と大爆発。真紅の炎が生々しい。





そしてマイシップの破片、コクピットまでが飛び散る。

読者が見つけた バグ&隠れキャラ特集

異常に多かった「魔界村」

ファミコンのあおりで、『魔界村』に関するお便りが、どどーっと届いた。そしてその内容の多くが、永久パターンに関するものだったのだが、こればっかりはさすがにのせるワケにいかなかった。やっぱりJADOはイケマセン。ましてやこれでハイスコア出したって、えらくもなんともないんだからね(発見しただけの努力は、まあ認めるけどさあ……)。お店やメーカーにも迷惑がかかるし、——送ってくれるぶんにはかまわないんだけど、誌面での紹介はできないということで、ごかんべん。

そのほか面白かったのが、

「ステージ最後の敵を倒したあとに、カギが落ちてくる。そのカギを死になから取る(タイムアウトでホネになる)と、なんともいえぬ不気味なキャラクターになってクリアしてしまう」

(埼玉県・小杉友彦)

「1面であるていどのところまで進む、そして左にもどる。すると、途中で左にもどれなくなる。これを使って、ハシゴを3分の2消してしまう。そして登ると画面がおかしくなる」

(兵庫県・足立達哉)

『魔界村』に関しては、この2つが傑作でした。

ほかにも、たくさんの情報があったけど、誌面の関係でこれくらいにしておく。これからも、たくさんの情報を待ってるぞ。

コースを「走る!」

さきほどものべたとおり、アクセルは踏みっぱなしでOKだ。そして、ハンドルはガチャガチャ動かさず、なめらかな操縦を心がけよう。



「どごおん!」
いきなり操縦をミスって、柱につっこんでいってしまった。



アステロイドは広い空間を見つけて、なめらかに通過するのがポイント。撃ってもムダ!



コースアウトすると、大幅にスピードが落ちてしまう。やむを得ないときをのぞき、極力避けろ。



下から上から、ニョキニョキとはえてくる柱。パターンを確立して、スムーズに通過できるようにしよう。

敵を「撃つ!」

いくらなんでも、メチャクチャ撃ちだけはいただけない。バトルシップクラスの敵など、周囲の砲塔をすべて破壊しなくてはならないので、意外に手間がかかるのだ。高得点だけに、逃がさずしとめておきたいネ。



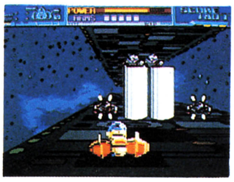
バトルシップクラスの敵は、弾の数もハンパじゃない。6つの砲塔をまずたたくっきゃないぞ。親玉はそのあと!



これはまだ最初のほうの敵で、攻撃してこない。ただしこっちに向かってくるとき、ぶつかるな!



画面中央に見える2つの砲台。左は1発だが、右の緑のほうは3発撃ちこまなくてはならない。



障害物のはざまからも、敵はわいて出てくる。
進路をふさぐ者はとにかくたたきつぶせ!

ゲームオーバー

コースの途中でパワーが切れてしまうと、そこでゲームオーバー。ある意味ではむなしい画面だけど、ネームを打って気をまぎらわそう。
キミはもうゴールを見たかな?



◀あーあ、健闘もむなしく、終わってしまいましたぁ



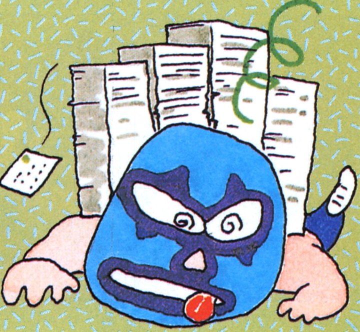
▶ネームは20位以内で。ちゃっかりPRしたりして…!

赤坂・新宿・銀座といったら……?

おつぎは『スクランブル・フォーメーション』の1UP。
①赤坂のタワーの頂上
②新宿駅の線路の少し先
③銀座のタテに並ぶタンクの先頭
この3カ所の横スジに地上ミサイルを撃ちこむと、1UPキャラが出るぞ。
そのほかの情報をお届けすると、
☆味方機の表示は99が最高だが、その後もカウントされていて、256機たまると0にもどってしまう。
☆道路のシーンで、右車線の「40高中」の文字が裏返しになっている。
☆新バージョンで遊園地が海の底に消えてしまった。なんでも、東京ディズニーランドからクレームがついて……。
——紹介できなかった人、ゴメン!

￥ヌキで「影伝」をプレイする

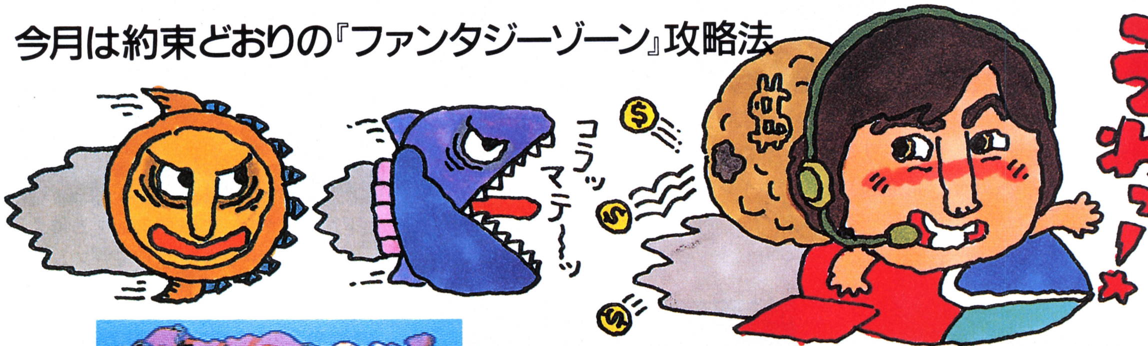
タダでプレイするといっても、別に悪いことするワケではない。なんと、デモ画面の状態で、1面と4面がレバー操作できるのだ。(東京都・高橋和男／埼玉県・小山商仁)。お金がなくてヒマな人には朗報!?
なお、このゲームについても永久パターンのお便りが何通かきていたけど、これまた残念ですが……。ゴメンネ。



イラスト／中野豪

SEGAニュース セガ情報局

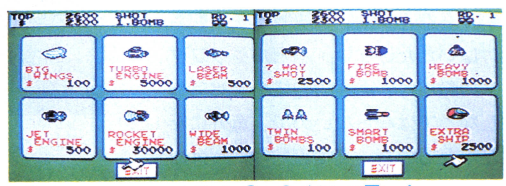
今月は約束どおりの『ファンタジーゾーン』攻略法





ファンタジーゾーン

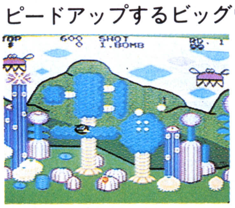
主人公オパオパは、敵をやっつけて得た金貨で武器を買い、パワーアップしていくわけだが、１度買うごとに武器は値上りする。しかも、重要な武器ほど値上り率は大きいので、各ラウンドで有効な武器だけを選んで買うようにしよう。ということで、以下に各ラウンドの攻略法を紹介するので、よく読んで、経済的な買い物計画をたててくれ。

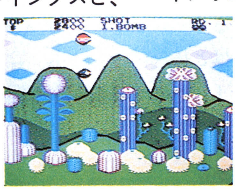


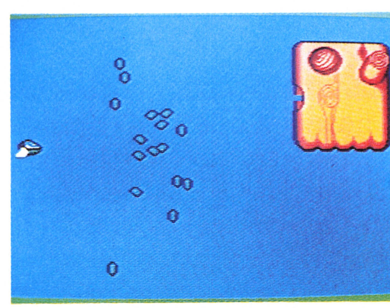
①ボタンでメニューを選び、②か③ボタンで買い！

ROUND1　緑の惑星　プラリーフ

まずは敵を撃ってこまめに金貨を集めよう。2000ゴールド集めたら出現するショップに入り、オパオパが少しスピードアップするビッグウイングスと、爆弾を２個同時に投下できるツインボムズを装備。このラウンドの要塞はシングルボム４個で破壊できるから、ツインボムなら２回投下でＯＫ。カルイもんだね。最後に出現するボスのスタンパロンは口からタネ弾を吐いてくるので注意。コイツの撃破法は口のなかに弾を撃ち込むこと。ダメージの具合で口の色が変わるぞ。


▲ショップはどこだーっ！


▲ツインボムならカルーイね


▲だんだん口の色が変わっていく

ROUND2　火の惑星　タバスコーダ


▲星のあいだから、弾を撃ち込め！

ここでは、前のラウンドの装備のままでだいじょーぶだけど、どーしても買い物したいのならエキストラシップくらいにしときなさい。なおこのラウンドの要塞を破壊するには、シングルボム８個必要なのでツインボム４回投下だ。敵の動きも早くなっているし、とくに進行方向から登場の敵は要注意。ボスのボーランダは周囲の星のスキ間から、なかで動いている３個の星を狙い撃てば破壊できる。上から降ってくるタネ弾の雨をうまくよけるのが攻略のポイントだ。

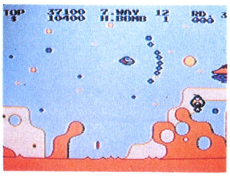

▲ツインボムの連続投下だ

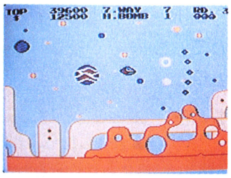

▲けっこうシブトイのだ

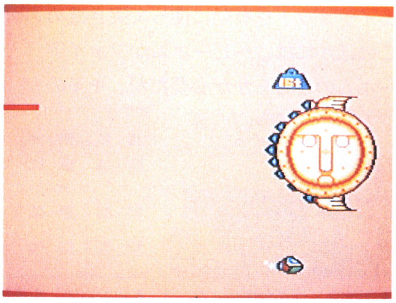
　イラスト／相村嘉一

ROUND3　砂の惑星　ラデューン

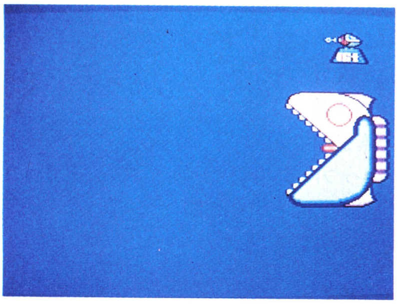
　このラウンドに入ったら、すぐにショップに入り、７方向に弾を同時発射できる７ウェイショットと、超重量級爆弾のヘビーボムを１個買おう。要塞を破壊するのに使う７ウェイショットは一定時間で使用不能になるので、使うタイミングを考えて。まるで太陽のようなボスのコバビーチは、前面に並んだ砲台からレーザーを発射してくる。シングルボムで１つずつ破壊することもできるが、タイミングをよく見はからってヘビーボム投下で一気に破壊したほうがラク。


▲７ウェイ連射で倒せ！

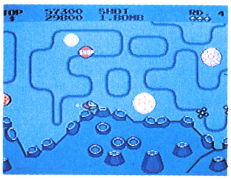

▲ＳＥＬで武器のセレクト可

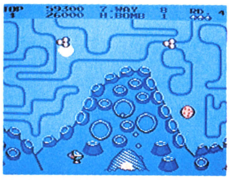

▲ヘビーボムで一発さっ！

ROUND4　超惑星　ドリミッカ


▲フツーに戦うと危険だぞ

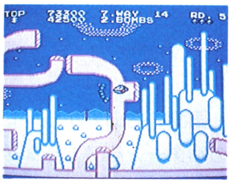
　このラウンドでも、スタートしたらすぐにショップに入り、７ウェイショットとヘビーボム１個、そしてジェットエンジンを買おう。要塞はすべて地上にあるので、ラクに破壊できるが、たまに後ろから出現して攻撃してくるヤツがいるので要注意。やられると買い集めた武器もすべて失ってしまうので大損だ。最後に登場のボスは、魚の怪物・ウルトラスーパービッグマキシムグレートストロングトット。口から舌を出した瞬間、舌を狙ってヘビーボム１発！　でＯＫだ。

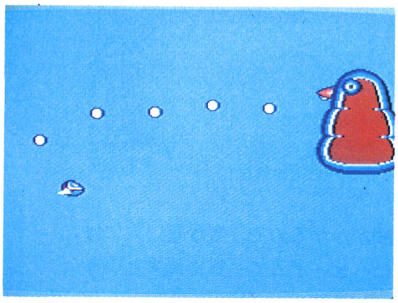

▲金貨はできるだけ取る！

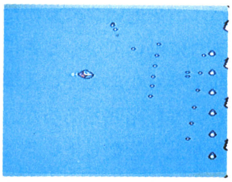

▲上からの三角の敵は要注意

ROUND5　氷の惑星　ポーラリア

　このラウンドで初めてファイアーボムを使う。５個くらいは買っておこう。動きに自信があるなら、さらにターボエンジンかロケットエンジンも装着しよう。要塞にはファイアーボムが有効だ。うまくいけば１発で２、３個の要塞が破壊できるぞ。このラウンドのボスは雪ダルマみたいなポッポーズ。ひょーきんな見かけのわりに気が短いらしく、撃たれると赤くなって怒るのだ。４列に並んだポッポーズを前列から順番に倒していくのだが、こいつらレーザービームを持ってれば簡単だぞ。

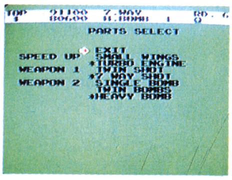

▲雪世界での戦いだ


▲撃つたびに色が変わるぞ

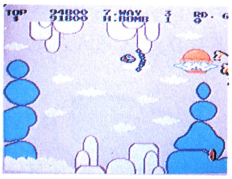

▲雪ダルマ（？）が襲ってくる

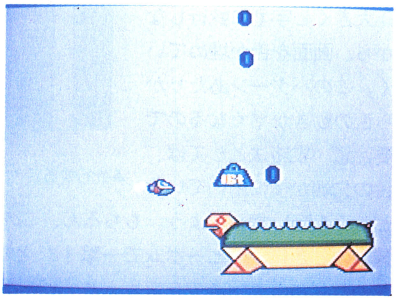
ROUND6　雲の惑星　モクスター

　雲要塞がつらなる空中戦のこのラウンドでは、多方向に撃てる７ウェイショトが有効だ。ショップに入って７ウェイショット、ヘビーボムを購入しよう。ボスにいたるまでは、空中に浮かぶ気球などを７ウェイでけちらして突進しよう。そして、最後にひかえるボスはｄＺデノ・ローマというりっぱな名前をもつカメ。甲らから弾を発射する、なかなか油断のならないヤツなのだが、唯一の弱点が頭。甲らから頭を出した瞬間、ヘビーボムを一発くらわしてやれ。



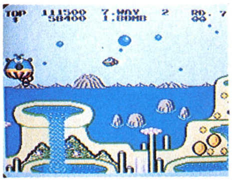
▲７ウェイ連射でいこう!


▲雲の上での戦いだね

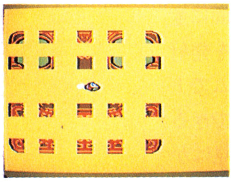

▲ボヤボヤしてると、甲らからの弾に当たるぞ

ROUND 7 水の惑星 ポカリアス

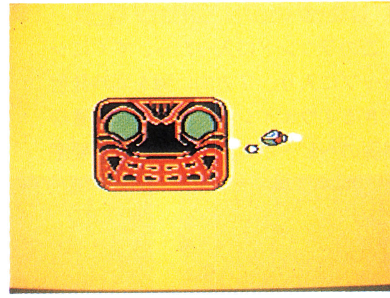
これまでのラウンドと同じく、7ウェイショットを有効に使って突き進め。このほかには、ヘビーボムかファイアーボムのどちらかが必要だが、キミのふところぐあいを考えて、買う物を決めてくれ。さて、ラウンド7のボス・ＩＤＡ－2だが、20のパーツに分裂、そして合体という運動をくり返すトホーもないヤツなのだ。しかも、分裂したとき、オパオパを中心に合体しようとするので、合体しそうになったら素早く外に出て、ショットとボムをくり返して攻撃しよう。



▲グラフィックがキレイだ



▲分裂中は、中央にいる

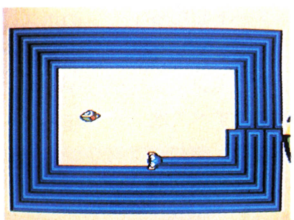


▲合体したら、とにかく連射あるのみ

LAST ROUND 悪霊の凝縮した星 サルファ

パターン2

敵の攻撃は6種類あり、それぞれ画面の右端の口から伸びた長い舌がオパオパを襲う。弱点は舌の先端だ。ここを狙う以外、こいつを倒す方法はない。

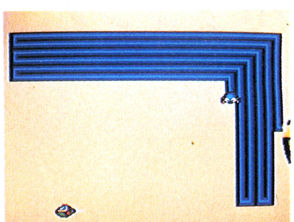


▲まわりをグルグルまわりだす

さて、パターン1は単純なので省略するとして、次のパターン2から。舌が画面の内周をぐるぐるまわって埋めてゆき、オパオパの活動範囲をせばめていく。まだこのパターンではスピードも遅いので、まあ簡単に倒せるでしょう。

パターン3

画面の右上方から、L字のパターンをつくりながら、徐々に画面を埋めて舌がオパオパを追いつめるのだ。ヨコに動いているときに、前で待ちかまえていて撃つという攻略法もあるが、時間がかかるので、気が短い人には舌が上下運動しているときにヘビーボムで一気に倒すというテもある。もしキミが大ゴールド持ちならばガンガンとヘビーボムを使えるけど、そうじゃないならなるべく節約しよう。



▲ここんとところでねらう

パターン4

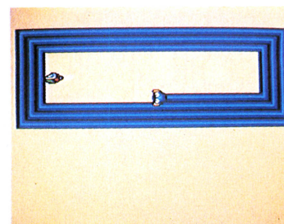
大きくL字型に蛇行(だこう)しながら、画面を舌が埋めていく。このパターンあたりから舌の動きが早くなるので要注意。攻略法としては、舌の先端が横に動いているところを狙い撃ちしよう。もちろん、このパターンでも上下運動のときに、ヘビーボムで一撃！　という手が使えるけど、これからの困難度を考えるとヘビーボムを温存しておいたほうがいいだろう。



▲蛇行する舌！　スピードもある

パターン5

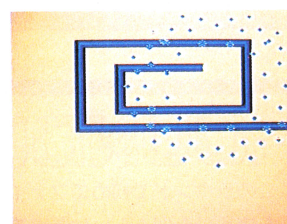
このへんまでくると、並たいていのウデではたちうちできないくらいになる。舌は画面の上下左右の端までいったらタテ軸・ヨコ軸を動いて、オパオパを追いかけてくる。これをやっつけるには、とにかく素早い動きしかない。出てきたところを撃ったらすぐ上端に行き、撃ったら、すぐ下端に行って撃つを繰り返す。もちろんヘビーボムも有効。



▲動きがだんだん複雑になってくる

パターン6

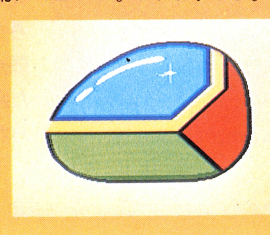
最後は、もうとにかく舌先がタテ軸・ヨコ軸上をオパオパめがけて突進してくる。それも、もの凄い高速でだ。ショットで倒すのはまず無理だと思ったほうがいい。たよれるのはヘビーボムだけだ。ちなみに、このラウンドに限って、オパオパはやられると無条件にショップに行くので、できるだけヘビーボムを補充しておこう。

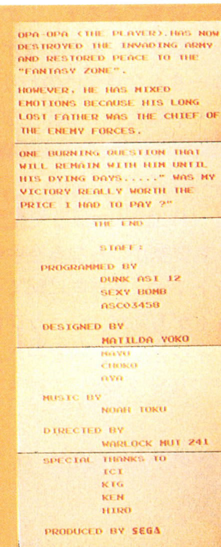


▲アマくはないぜ！　最後の敵は

緊迫のラスト！ そして涙の対面

最後の舌を倒すと、敵の本体が出てくるが、なんとこれがオパオパのお父さん。じつはこのお父さん、悪霊にとりつかれていたのだ。オパオパによって悪霊から解放されたお父さん、喜びのあまり目を潤(うる)ませる。そして最後のテロップ(右の写真)が流れてＥＮＤ。ごくろうさま。





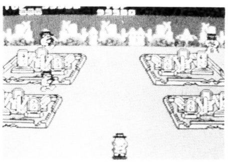
バグ&隠れキャラ Part III

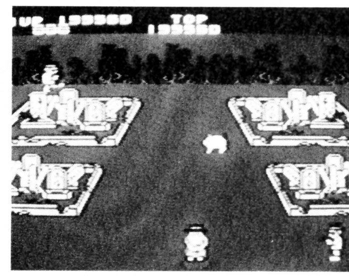
さて、久しぶりのバグ&隠れキャラなんだけど隠れキャラは撮影のときに出せなかったからナシ（安直な企画の立てかただなあ）！ でもその分このページの一番最後には、存在してないとまで言われた隠れキャラ、そうです！『プレゼントコーナー』が登場してしまったのだ!! ウーン セガは太っ腹だネェ。ダテに羽田におっきなビル建ててるわけじゃない！ まあそんなわけでSCやSGしか持ってないキミもこれでファンタジーゾーンができる！

それからみんなのハガキの中に情報が遅いという人と、まだ売ってないソフトはやらなくてもいいって人がいるんだけどキミはどっちがいいかな？ 今回はもうみんなが持っているはずの（？）ファンタジーゾーンだったけど。

マシンガンジョー

今月のマシンガンジョーはアフターケアなのだ。7月号でノーデスを紹介したけど、今月はその解除法。7月号でノーデス・コマンドを送ってくれた遠藤クンからの情報だ。ノーデス状態でポーズをかけて②と③を同時に押してからポーズ解除というものだ。ノーデス解除もできるなんてさすがだね。これを利用すると写真のようにステージ4で90秒待って夜にしておいてから普通にプレイすることもラクにできるゾ。でも夜の墓場なんてイヤダナー、コワイヨ〜。

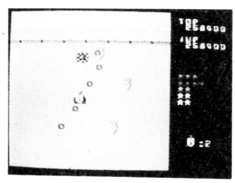

◀ノーデスでここで待っていると……

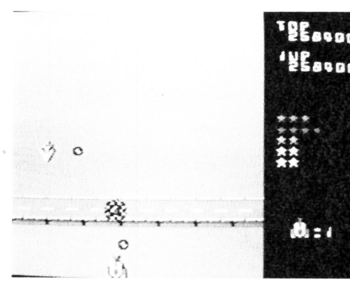

▲ヨルになっちゃったヨ〜、コワイな〜

サテライト7

サテライト7に、セガとしてはめずらしい「バグ」が出る。なにしろセガにはバグが少いものだから、バグらしきものが出ても、ホントにバグなのか迷ってしまうくらいなんだ。

それではやりかたです。まず4番目のINZACTを倒して下さい。ここまでいけない人に限ってノーデスを使ってもいいことにしよう。そして海のあとのDEEP HOLEと自機のY軸を合わせていると動いて道にかさなるんだ。（埼玉県 伊藤洋クン）

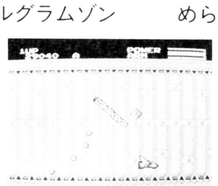

▲ホールに縦方向を合わせて

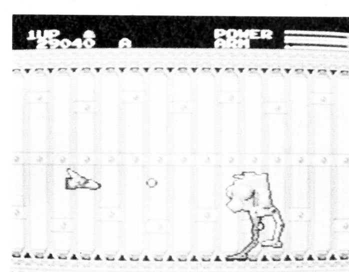

▲ホールが動いていって道と重なっている

アストロフラッシュ

今回の最後を飾るのはアストロフラッシュ。一面の最後のエルグラムゾンの所までとにかく行ってほしい。地下に入るには、あんまり役に立たないDの武器を一度取ればいいのくらいは知ってるね？

さてここで敵の目玉に10発弾ち込んでしまう前に敵とぶつかってしまおう。そうすれば次のステージの地下から始められてしまうんだ。とっても上手なキミはこれでヤル気が出てくるだろ？ ウマくない人は……きちんとやっつけておけばいいのさ！
（東京都 会田忠久クン）


◀いきなりこんな敵に来られても……


▲あと数発で倒せるところなんだけど……

SEGA 大プレゼント

さーて、上の『バグ&隠れキャラ』でも予告したとおり、あの“幻の”とまで言われた『SEGAニュース』初のプレゼント・コーナーだぞ。地方の読者は東京に、都内の読者は羽田方面に向かって、まず一礼してから読むよーに。と、ゆーわけで、太っ腹セガさんから、『SEGAニュース』読者に、「SEGAマークIII」を1台プレゼント。これで、『ファンタジーゾーン』をはじめとした1Mゴールドカートリッジのゲームを充分楽しんでもらいたいっ、てもんだ。

さて応募方法は、ハガキに住所・氏名・年齢・職業（学年）を書いて、下の応募券を貼って、コンプティーク編集部「SEGA大プレゼント」係まで送ってくれ。編集部の住所は184ページを見てくれ。



そふとくりーむ新聞

発行所・コンプティーク情報局
東京都新宿区四谷1-8-14

サイタマに東洋のRPGを見た――あ

「ザ・スクリーマー」で、RPGの分野に参加したマジカルズゥから、とほうもなく雄大な新作RPGが発売されることになった。その名は、「摩訶迦羅（マカカーラ）」。東洋を舞台にしたものだ。ストラッドフォードの奥瀬さんにインタビューしてみたので、その一部始終をどうぞ。

――「摩訶迦羅（マカカーラ）」とはどんな意味なんですか？

奥瀬　日本の通り名でいうと大黒様のことなんです。仏教の守護神には、創造・保護・破壊の3神がおり、その中の破壊神なんです。

――どんなストーリーなんですか？

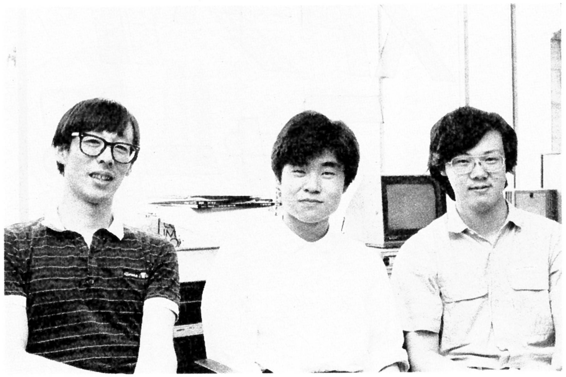
奥瀬　もともとスクリーマーのルーチンを使って、日本風のRPGを作ってみたいと思っていたんです。で、そのときの感じでは忍者を主人公にして、城という舞台の中で冒険をするものにしようと思っていたんですけど、あれこれやっていくうちに、いまの状態に固まってきたんです。かんじんなストーリーのほうなんですけど、ある青年が城主に呼ばれ、姫を助けてほしいと頼まれるわけで、そのために旅に出ることになるんです。人々の話のヒントやアイテムを手に入れて、魔界で姫を発見するんですが……。

――画面的にはどうなっているんですか？

奥瀬　フィールドは2Dで、城などは3D迷路。国を継ぐ所が2D迷路になっています。あと、グラフィク画面は38枚用意してあります。

――それじゃあ「スクリーマー」のときのようにアニメ処理も使っているんですか？

奥瀬　残念ながら使っていないんです。今回はカンベンしてください。その代わり、その他の部分で十分にカバーしてあまりあるデキになっていますから。


▲左から、主任の奥瀬純一さん、フログラマー青木敬浩さん、金子泰士さん

――キャラクターやアイテムはどうなっているんですか？

奥瀬　プレイングキャラには10項目の属性があり、その中のひとつにGOU（ゴウ）というのがあり、これはカルマと同じもので、この値が大きくなると、ゲームの進行にかなり影響を与えるようになっています。国は全部で？つあり、3D迷路は51フロア、敵キャラは60種類、武器や防具が28種類、魔法は10種類、アイテムが35種類もあるんです。

――この舞台で魔法をいうのは、ちょっとおかしい気がするんですけど。

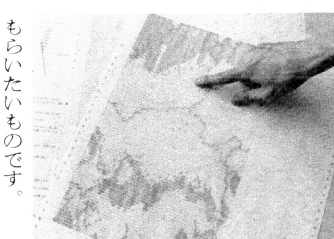
奥瀬　ええ、そうなんです。だから魔法というよりも法力や呪文と考えてほしいですね。

――どんな点に苦労しましたか。やっぱりストーリーなんでしょうか？

奥瀬　いえ、ストーリーは、けっこう楽しんでやれました。それよりも、プログラムがでかくなりすぎて全体の把握の方に苦労しましたね。

――ウリはなんですか？

奥瀬　なんてったって日本のゲームの中では最大の広さをもっていることです。構成の段階でどうせ作るなら大きいものをと考えてやったんですけど、あとで苦労しました。そのほかにはやっぱりストーリーですね。ゲームを堪能（たんのう）するために、じっくり味わってほしいです。また、ゲームを解くのに直接関係のない、いわゆる遊びの部分もかなりはいっているんで、ぜひ楽しんでもらいたいものです。


▲一之国のマップだぞ。スタート地点は指先

――解くのにどれくらいかかりますか？

奥瀬　早い人でも1ヵ月はかかると思います。普通の人なら2～3ヵ月は、見ておいてもらった方がいいと思うんですけど。

――最後に肝心な発売日は、いつごろですか？

奥瀬　もう8割以上できているので、遅くても8月下旬までには、発売できると思います。あと、今回は、スクリーマーのときのことを反省して発売のメドがたつまで広告を出さないようにしてたんです。

――発売機種は何ですか？

奥瀬　始めはPC88のSR専用バージョンのみの発売で、そのあとにPC88MKIIなどの発売を考えています。

――一刻も早い発売をお願いします。どうもありがとうございました。

とにかく、奥瀬さんはもの静かな口調の中に熱いものを感じさせてくれたので、きっとすばらしい作品となって、みんなの前に登場することだろう。

それでは、ひとつふたつインタビューに漏れた所と感じたことを書いてみよう。

3D迷路は、スクリーマー



▲ここから、長く苦しい冒険が始まる

帰ってきた
◉今月のベッピン

コンプティークと㊙ファミコンは、6月20日21日と2日間にわたって社内旅行を決行したのだ。場所は群馬県の猿ヶ京温泉。サロンバスを借りきっての大名旅行だったのだ。

というところで、今月のベッピンは、いつもと少し趣向を変え、このKM観光のサロンバスで、わがままなボクらの世話をケナゲにやいてくれたロイヤルレディの金井あゆみさん(20歳・A型・さそり座)。笑顔が似合うお嬢さんに登場してもらったのだ。

——昨日今日とお仕事ぶりを見せていただいているんですけど、ロイヤルレディのお仕事ってどういうことをするんですか?

あゆみ お茶を入れたり、水割りを作ったり、そういうサービス全般ですね。

——案内なんかしないんですか?

あゆみ 普通のバスガイドとちがって、「右手に見えますのは……」なんて案内はしないですね。でも歌を歌ったりはしますよ。

——たとえばどんな歌を歌うんですか?

あゆみ なんでも歌いますけど、好きなのは中森明菜です。

——この仕事はいつからなさっているんですか?

あゆみ 今年の4月からです。

——じゃあまだ始められたばかりですね。きっかけは?

あゆみ 旅行が好きだったのと人と話すのが好きだったからかな。

——お仕事は楽しいですか?

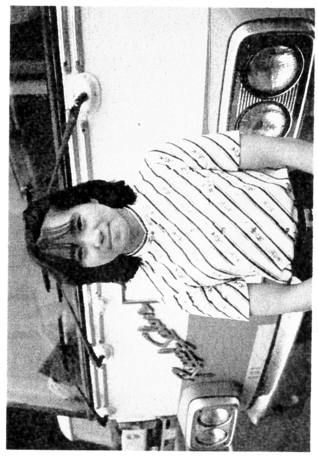
あゆみ ええ、でもまだ慣れなくて失敗ばかりで、お茶をこぼしたり、ジュースなどを積みこむのを忘れたり。

——昨晩は、ぼくらの部屋の前の部屋に泊っていたみたいなんですけど、ホテルにいるときは何しているんですか?

あゆみ テレビを見ているか、電話をしているかですね。昨日も1時間くらい電話をしちゃいました。

——それじゃ寂しいですね。ぼくらの部屋に遊びにくればよかったのに。

あゆみ いろいろ規則があって、そうはなかなかいかないんですよ。


▲あだ名はとろみちゃん。でも、とろくはなかったよ

——休みの日には何をしているんですか?

あゆみ 普通の人とちがって火曜日が休みなんで、友だちとなかなか都合がつかないんですけど、できるだけ出かけるようにしています。

——どこへ遊びに行くんですか?

あゆみ 飲みに行ったり、ボーリング行ったり、ディスコ行ったり、カラオケにも行くんですよ。

——歌が好きなんですね。

あゆみ ええ、小学生のころ、「スターに挑戦」という番組にピンクレディの歌で出たこともあるんですよ。

——パソコンとかファミコンには興味ないですよね。

あゆみ 中学1年の弟がファミコンもっているんですけど、わたしは全然とろくってダメ。じつはわたし、あだ名がとろみっていうんです。(笑)

——とろくてもできるゲームもあるんで、今度教えてあげますよ。編集部に遊びにきてください。

あゆみ お願いします。

——ところで、将来の夢は?

あゆみ やっぱり、かわいいお嫁さんになることですね。3〜4年後には結婚したいです。

——好きなタイプは?

あゆみ 外見は2枚目で、中身はかわいい人。やさしくて、引っぱってくれる人がいいですね。

——それじゃ逆に嫌いなタイプは?

あゆみ やっぱりいやらしさがミエミエで、自己主張のない人はダメですね。

——それでは最後にひと言。

あゆみ たくさんのお客さんとお話ししたいので、サロンバスでお会いしましょう。

——どうもありがとうございました。

海が好きだといっていたあゆみちゃん、今度会ったら海辺で好きな中森明菜の歌を聞かせてくださいね。

金井あゆみさんのファンレターのあて先は、コンプティーク編集部「今月のベッピン」金井あゆみ係まで。

と似ているが、場所によって、グラフィックが違ったものになっている。音楽は全部で6曲あり、ゲームの雰囲気を盛り上げるのに成功してる。また、ゲーム自体は、「ウルティマ」をかなり意識して作られているようなので、そのことを覚えておけば、役に立つかもしれないぞ。


▲この不気味な女は、いったい誰だろう

西洋の剣をチャンバラに、魔法を法力に、塔を城に置き替えた東洋の神秘あふれるRPGなるので、いままでのD&Dなんかより身近に感じられることまちがいなし。発売までもう少しあるけど、発売されればキミを徹夜させることになるので、いまのうちにしっかり体力をつけておこう。

マジカルズウの「摩訶迦羅」は要チェックのソフトだぞ。

移植版情報

☆アメリカントラック(日本テレネット)PC9801/5D/6800円

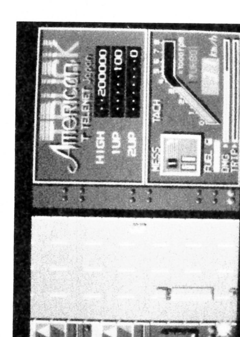
☆ブラックオニキス(BPS)FM77AV/3・5D/7800円

☆ファイヤークリスタル(BPS)MZ2500/3・5D/7800円

☆ブラックバス(HOT-B)MSX/T/4800円

☆オペレーション・グレネード(ポニー)PC9801/5D/6800円・X1/5D/6800円

☆アリオン(アスキー)MZ2500/3・5D/7800円



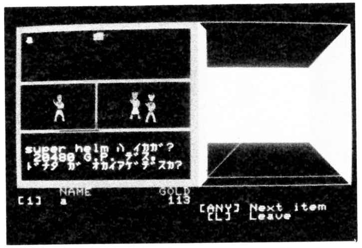
さすらいのかくれんぼ

今月も超最新ウラ技をドドーッと紹介してしまうのだ。ビックリして腰ぬかすなよ！

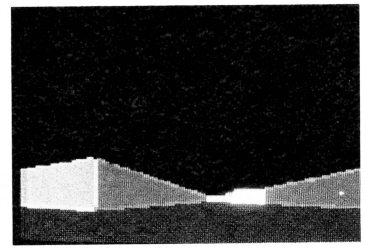
まず今月は「ブラックオニキス」の隠れアイテムの話から。実際のゲームには使われなかったスーパーヘルムというアイテムが、ディスクの中にあるという情報。これはディスク改造しないと見れない。見たい人はプログラムの勉強をしよう。これは神奈川県の笠井建クンからの情報。

続いて「シーナ」の色が変えられるという東京都の菅原立裕クンの情報。ただしこれは「ワイドスクリーン」じゃないとダメだぞ。やり方は、ESCを押して、テンキーを4、6、2、8の順番で押す。すると2のキーで空の色が、8のキーで壁の色が変化するようになるんだ。これでキミの好きな色で「シーナ」をプレイすることができるぞ。写真はモノクロだからよくわからないけど、「シーナ」を持っている人は試してみよう。

次は「ファイルゾーン」の隠しコマンド。このゲームは、フォーメーションを組んで進むのがおもしろいんだけど、ボウイが撃つのをやめると、仲間も撃つのをやめてしまうんだ。そこでボウイが撃たなくても仲間が撃ってくれる、ありがたい隠しコマンドを教えちゃうぞ。やり方は、メンバーを選び、フォーメーションを組むとき、SHIFTキーを押しっぱなしにするんだ。これでバッチリ。

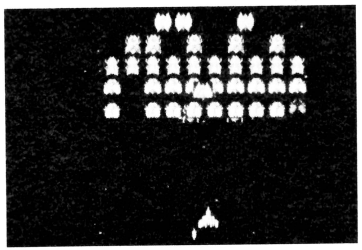


▲スーパーヘルムは普通のゲームには出ない


▲モノクロじゃわからないけど色が変わった

続いてこのコーナー初登場の98版の隠しコマンド。98U用の「ギャプラス」に無敵のパスワードがあったんだ。やり方は、環境設定モードでパスワードを入力する時、"jmMMS"と入れればいいんだ。これは東京都の増田峰貴クンからの情報。

続いては、愛知県の後藤厚江クンからの情報。「タイムエンパイア」のカンタンなレベルアップの方法だ。このゲーム、意外とむずかしくて、レベルを上げるのに苦労するよね。そこでプログラムの盲点をついて、EXPが0の時、殺すとEXPの減るキャラクター（娘やこじき）を殺す。するとなんとEXPが95まで上がるんだ。そこですかさず山に登るとレベルが上がるぞ。

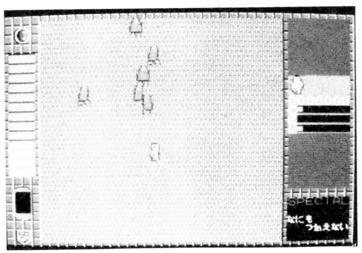

▲「ギャプラス」が無敵になってしまうぞ！

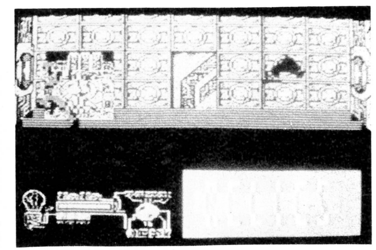
次は神奈川県の中谷泰生クンが送ってくれたXI版の「Zガンダム」のふたつの隠しコマンド。面クリアと無敵だ。まず面クリアだけど、ESCでゲームを止めてからCTRLキーを押しながらVキーを押す。すると面がどんどん進んでいくぞ。でもこの方法でゲームを終わらせてもむなしいぞ。まだ無敵の方が役に立つ。やり方は、同じくESCでゲームを止め、CTRLとPのキーを押す。ただしこの無敵は、実行した面のみに有効だぞ。

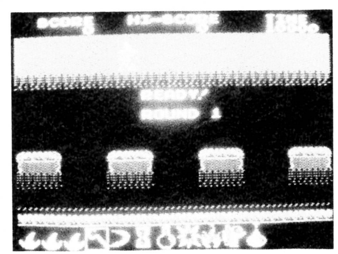
次はMSX版の「レリクス」の裏ワザ。愛知県の成瀬強司クンからの情報だ。なんとマイキャラが死んでも死なないというもの。やり方はラク。緑色のウサギ（セム）に乗り移り、遺跡のマシンを動かしているコントロール室まで行くんだ。そしたらコントローラーにわざと体当たりして死ぬ。そのときカーソルの下を押しておくと、黒い影が出てきて動かせるようになるんだ。これをうまく利用すれば、マッピングやアイドルの落ちている所を調べることができるんだ。なんたって敵に実体が見えないから、攻撃されないし、楽勝。でもこの影ではゲームは終わらないぞ。

最後は同じくMSXの「魔法使いウィズ」の隠しコマンドを教えちゃおう。やり方は、タイトル画面のとき、Oと1と5を押したままゲームをスタートする。するとウィズが5人になり、最初から魔法を使うことができるのだ。

というところで今回はおしまい。また来月をお楽しみに。


▲こじきをやっつけてEXPを上げよう


▲影のまんまであちこち移動しよう


▲最初から魔法が使えるウィズ

ラジオCM変身 音楽人間は注目

コンプティークのラジオCMが大変身。バックにはオリジナル・ミュージックが流れ、新たにサウンド・ロゴも付いたんだぞ。すげーだろう。これらをプロデュースしたのは、創刊以来カメラマンとしてもコンプティークに協力してくれている木村卓也さん。音楽業界で最近とみに注目されているサンプラー（アカイ／S－900）や、シーケンサーを使ったデジタル・サウンドがじつにパソコンしてるのだ。今月聞きのがしたキミは、来月のコンプティーク発売日前後に流れるCMを楽しみに!!


▲カメラマン兼音楽プロデューサーの木村さん

帰ってきたゲームフリーク

今月のゲームフリークは、今月号でHOW TO WINしている「ロストパワー」を1番で解いた中村明さん。岐阜県の22歳の社会人だ。

――だいたい何時間くらいで「ロスパワー」を解いたんですか?

中村 30時間くらいかかりました。

――むずかしかったですか?

中村 謎解きの部分がないゲームだったから、誰でも3日くらいあれば解けますよ。

――どういうところがおもしろかったですか?

中村 絵がよかったですね。とくにデカイキャラがリアルで。それと戦闘の部分。人を食ってパワーアップするなんて、ほかにはなかったんですもんね。

――逆にここはものたりなかったなあという点は?

中村 遅いところがいやでしたね。あとバグっぽいところがあるとこ。でも「ロストパワー」の場合、雑誌なんかにヒントとか全然のっていなかったし、そのぶんおおいに楽しめましたね。最近のパソコン雑誌って、発売前のゲームでもマップとかヒントとかやたら載せているでしょう。

――ゲーム歴はどのくらいですか?

中村 パソコンは4年くらいですね。アーケードゲームはもっと古いですけど。

――きっかけは?



中村 パソコンを買ったのは、C・Gをやりたかったからなんです。いまでもアニメの絵なんか入れていますよ。あと岐阜県の関市というところに住んでいるんですけど、このへんで新しいものを1番にやるってのがボクなんですよ。ラジコンも1番だったし、バイクのモトクロスも1番だったし。

――最初にやったゲームは?

中村 昔のゲームはたいしたことなかったので、覚えていませんけど、まともなゲームで最初やったのは、「森田のバトルフィールド」「夢幻の心臓」あたりですね。

――それからゲームにずっぽり?

中村 そうですね。RPGはほとんどやりましたね。

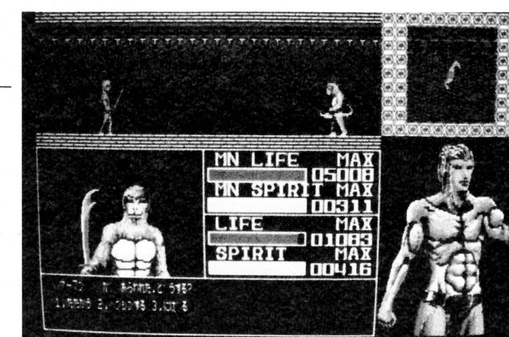
――最近やったゲームのなかでおもしろかったのは?

中村 「レリクス」「ザナドゥ」「テグザー」「冒険浪漫」あたりがおもしろかったですね。

最近のゲームって、グラフィックやスピードが優れているから、RPGに関しては不満ないですね。

――それでは最後にコンプティークにひと言。

中村 これはコンプティークにというより、パソコン雑誌すべてに言いたいんだけど、どの雑誌みてもファミコンの情報が多すぎますね。それからヒントが出すぎて困る。やろうと思っていたゲームも、ヒントを見るとやる気をなくしてしまう。



▲でも、「ロストパワー」をHow To Winしちゃったのだ。ヘッヘッヘッ

山下章大先生は新田恵利が好き

7月号の「ドラゴンクエスト」の「ボクはいったい誰でしょう」クイズの答えとTシャツの当選者を発表します。

記事を書いたのはみんなの予想どおり山下章大先生。送られてきたハガキすべてが正解でした。

みんなが推理した根拠は、

①新田恵利ちゃんの前で鼻の下を伸ばしている。

②RPG・AVG界で「あきら」と言われるのは山下章大先生しかおられません。

③山下章大先生は、コンプティークで原稿を書いている。

以上の3点でバッチリ当ててくれました。

Tシャツは抽選の結果、札幌市の小山美秀君ほか4名にプレゼントします。

よっちゃんのキャラ放談



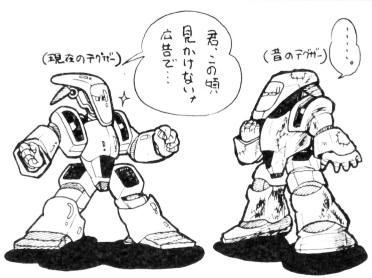
はい、どうもごぶさたでした。今月はこの前のつづきで、キャラクターの動きなどについて、ちょっとしゃべってみたいと思います。

では今月、材料になってくれるテグザークン、マナ板の上へ……。えーまずこの間節の動きですが(と長いハシで肩のあたりのコードをつまんでみる)変身時にムシみたいに動くんです。このキャラクターの特徴ともいえる、人の手のひらをくねくねさせ、にぎったり、開いたりする動きは、まさにムシですネ。(私はムシの腹がキライだ)。

で、本題にはいりますが、テグザーのようなメカの動きを考える場合、質感を出すのはとてもむずかしく、どうしても金属的でなくゴム的になりがちです。それを防ぐためには、キャラクターの数ヵ所にポイントを置き、そこは、できるかぎり動かなくして変身させる。それと、間節と間節のあいだにすき間を作り、手足が伸び縮みしても、胴体に影響のでない作りにすること。次にキャラクター自身の動き、つまり走ったり飛んだりだけど、通常、人間のキャラの場合、前後左右3パターンぐらいでアニメーションしますが、メカの場合は前後左右にキャラクターの方向を変えるとき(たとえば右に走ってそのあと前に向くとき)などは、ムダな1パターンを入れることにより、メカのギクシャクした鉄っぽい動きがでます。

とくに飛ぶときは1パターン以上入れるとよいでしょう。

そのへんが、ゲームアーツのテグザー君がムシ動きになってしまった原因ではないでしょうか? それでは、また。



スッキリ、読快汗。

聖母伝説 半村 良

不思議な男とのかかわりを半自叙伝風に綴る秀作伝奇ロマン！ 420円

赤い雲伝説殺人事件 内田康夫

平家落人の隠れ里で起こる連続殺人。名探偵浅見の推理が冴える！420円

カネに恨みは数々ござる 広瀬仁紀

頑固な老会長と美人秘書の迷コンビの活躍。書下しユーモア推理。380円

私のハートに、あなたのメスを 辻 真先

「死出の旅路につきたくないもん」志摩子幽霊は色っぽく悶えた。 420円

怪女赤頭巾 梶山季之

戦後史を生きた或る女傑の、性とビジネスの破天荒な一代記。 420円

カラーに口紅 *Lipstick On Your Collar* 喜多嶋 隆

鮮やかに、風の如く、恋はハワイの空を、一人の女の心を駆けぬけた。 420円

新マラッカ海峡 谷 恒生

奴の標的は…。男の復讐を圧倒的な迫力で描く、アクション巨編！ 420円

珍獣戯話 吉行淳之介

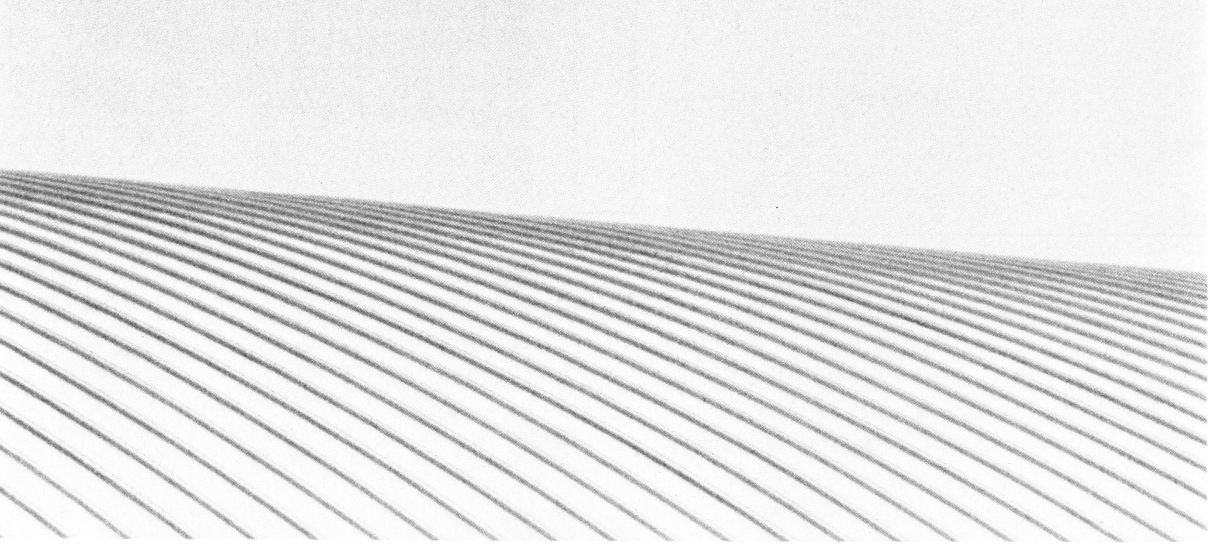
パンダばかりが珍獣じゃない！ 諧謔で語る動物好きの珍獣譚。 420円

魔神獣の檻 滅亡師[2] 志茂田景樹

魔道処刑人とサイボーグ人間の死闘。新伝奇シリーズ第二弾！ 340円

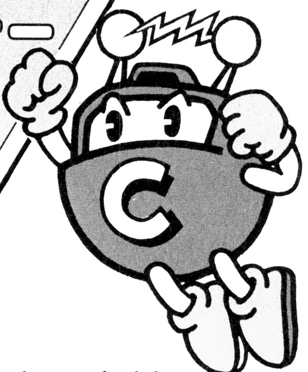
鎌倉幕府のビッグ・ウェンズデー 久保田二郎

蒙古軍を「波乗り」で迎え撃った三人の若者…。奇想天外小説集。 420円



コンプティークネットワーク

情報部員コーナー





さーて、やってきました待望の夏休み。炎天下の夏だって、涼しいお部屋（ゲーセン?）で大スクープをドンドン発見してくれ。みんなの情報待ってるぜーい。

今月も新部員が続々誕生

今月は、めでたくスペシャル部員が２名誕生だ。ヤッタネ！　まずは、その２名から。菅原クンは７月号のゲームフリークに登場後、今月は『シーナ』の隠しコマンド発見でプラス３して、８ポイント獲得。遠藤クンはやはり７月号の“ＳＥＧＡニュース”で『マシンガンジョー』の無敵を発見（３ポイント）、今月号でしっかり無敵解除を発見してプラス３の６ポイントだ。２人ともおめでとう。これからもガンバレ!!　ジェネラルの新部員は14名。中村クン、笠井クン、成瀬クン、増田クン、後藤クン、中谷クンは“そふとくりーむ新聞”。辻クン、村野クン、小杉クン、足立クン、小山クン、高橋クンは“アーケード・エクスプレス”だ。そして、伊藤クン、会田クンは“ＳＥＧＡニュース”。

部員ランクとポイント

キミたちから送られてきた情報は、その内容に応じて情報部員としてのポイントが与えられる。このポイントは次々と加算されてゆき、右下のポイント表示にそってランクアップしていく。もちろん　すごい情報なら一発でスーパースペシャルも夢じゃない。

スーパースペシャル	11pts.〜
スペシャル	6〜10pts.
ジェネラル	1〜5pts.

情報部員名簿

Special

■菅原立裕（東京都）〈８〉
■遠藤建一（東京都）〈６〉

General

●中村　明（岐阜県）〈５〉
●小杉友彦（埼玉県）〈４〉
●辻　恭史（愛知県）〈３〉
●村野　勉（埼玉県）〈３〉
●足立達哉（兵庫県）〈３〉
前号追加分
●笠井　建（神奈川県）〈３〉
●成瀬強司（愛知県）〈３〉
●増田峰貴（東京都）〈３〉
●後藤厚江（愛知県）〈３〉
●中谷泰生（神奈川県）〈３〉
●小山商仁（埼玉県）〈２〉
●高橋和男（東京都）〈２〉
●伊藤　洋（埼玉県）〈２〉
●会田忠久（東京都）〈２〉

情報部員になると

情報部員に認定されると、編集部から調査票とアンケート用紙が送られてくる。それに必要事項を記入して同封の返信用封筒で送り返すと、部員番号が決定され部員証と副賞が送られる。なお、名簿に名前が発表されているのに調査票が届かない方は御連絡下さい。**〔部員に贈られる副賞〕**スーパースペシャルにはＦＣディスクシステムか、パソコンorセガの15000円相当ソフト。スペシャルは特製ＴＥＬカードと希望ソフト１本。ジェネラルには特製Ｔシャツだ。

〔情報の送り先〕
〒160 東京都新宿区四谷1-8-14 四谷一丁目ビル6Ｆ
コンプティーク編集部

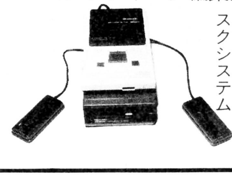


▼スペシャルには特製TELカード



▲ジェネラルに贈られるＴシャツ

▼情報部員には部員証が贈られる



◀スーパースペシャルにはＦＣディスクシステム



　イラスト／椙村嘉一

スーパー勝(マルカツ)ファミコンフェスティバル

5万人の祭典

主催・ニッポン放送



フェスティバルの内容については、つぎのページをみてね

愛読者〈コンプティーク 勝ファミコン〉10,000人を招待

キミの夏休みを、ファミコンに燃やせ！　勝ファミコンと、兄弟誌コンプティークが愛読者に贈るこの夏最大のイベントが〝スーパー勝ファミコン・フェスティバル〞だ。出展は、角川書店をはじめソフトメーカー10社。ゲーム大会あり、コンサートあり、200インチの大型画面で展開される名人の神技披露ありのヤマモリ企画で、8,000㎡の会場をのべ50,000人でうめつくしちゃおうという大胆フェスティバルなのだ。どーしても行きたいキミ、すぐに応募券をハガキにはって編集部に送るよーに。

イラスト／椙村嘉一

夏休み 晴海がファミコンに

ド迫力!

ファミコン290台と200インチ大型画面でレッツ プレイ!!

- ★ゲーム大会12連発
- ★ファミコン・ミュージックコンサート
- ★毛利名人ほか名人神技大披露
- ★ファミコン&アーケードフリープレイ
- ★ハイスコアチャレンジなどなど



出展メーカーとイベント内容

●アルファレコード
ファミコンミュージックコンサート開催。

●カプコン
『魔界村』フリープレイ『戦場の狼』大会。

●コナミ
毛利名人による『グラディウス』名人技披露。

●タイトー
『六三四の剣』のVS.モードゲーム大会。

●テクモ
『ソロモンの鍵』名人技披露『アルゴス』情報。

●バンダイ
橋本名人による『ガンダム』紹介。

●ポニー
『スーパーピットフォール』の必勝法紹介。

●角川書店
ステージ 『スーパーマリオ2』のゲーム大会、名人とマント犬による『名人技、ボツ技披露』
ブース ㊗ファミコン・ルーレットゲーム、「これが㊗の編集室だ!」。火の鳥・時空の旅人映画発表。角川アニメ映画ビデオ上映会。

燃える！ スーパー 勝(マルカツ) ファミコン フェスティバル



キデイランドゲーム大会参加者に告ぐ！

㊎ファミコンのおともだち店キデイランド20店では、恒例のファミコン・ゲーム大会を、8月8日〜10日の3日間、各店（店舗名、ゲーム大会の詳細については、お近くのキデイランドまたは本部☎03-409-3434 にお問い合わせください）にて開催する。

この大会に参加した人の中で希望者には優先的にフェスティバル入場券をあげちゃう。さらに、各大会で優勝した人の中で希望者には、フェスティバルで開催される「スーパーマリオブラザーズ2・ゲーム大会」へのゲーム大会参加券をさしあげちゃう。こーゆうことができるのも、㊎とキデイランドとの特別な友情関係のなせるワザ。とゆーわけで、キデイランドもヨロシク！

●日時
8月20日(水)〜8月22日(金)
●会場
東京国際貿易センター西館

会場への行き方

東京・晴海の国際貿易センターには、バスまたは船(水上バス)をご利用ください。駐車場がございませんので、マイカーでご来場なさらないようご注意ください。タクシーご利用のかたは、東西線門前仲町駅より乗車されると便利です。

臨時バス(有料)　東京駅八重洲口←→会場

路線バス(有料)

- 〈銀71〉新宿駅西口―数寄屋橋―銀座4丁目→晴海見本市会場前下車
- 〈錦13〉錦糸町駅―東陽3丁目→晴海見本市会場前下車
- 〈東15〉東京八重洲口―八丁堀2丁目→晴海3丁目下車
- 〈橋14〉新宿駅―銀座4丁目→晴海3丁目下車

水上バス(有料、所要時間10分)

日ノ出桟橋(国電 浜松町駅より徒歩5分)←→晴海会場

読者プレゼントについてはつぎのページを見てね！

愛読者へのWプレゼント

スーパー勝（マルカツ）ファミコンフェスティバル

❶愛読者10,000名をフェスティバルに特別招待！

（ペア5,000組を㊗ファミコン、コンプティーク読者の中から抽選のうえ招待します。）



❷愛読者10名を、ディズニーランド見学付ツアーに招待！

（ペア5組を㊗ファミコン、コンプティーク読者の中から抽選のうえ招待します。）

Wプレゼントの応募方法

〈入場券希望者〉

●ハガキのウラにつぎのことを明記し、応募券をはったうえ下記の住所にお送りください。

a．郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号

b．キミが行きたい日と午前の部と午後の部の別（例・20日午前の部）

住所　東京都新宿区四谷1－8－14　四谷一丁目ビル6Ｆ　コンプティーク編集部フェスティバル係

〈ツアー希望者〉

●ハガキのウラに上記ａ～ｂを明記し、応募券をはったうえ、下記の住所にお送りください。

住所　〒102 東京都千代田区九段北2－3－2　角川アスカツアー㊗ツアー係

注意事項

※入場券はペア券となっておりますので1枚で2名入場できます。

※応募はひとりで何口でもできます。

※入場券は各日午前の部（9時～12時30分）、午後の部（13時30分～17時）と分かれ、合計6種類用意されています。イベントの都合上、ご希望の日時以外の入場券をお送りする場合がありますので、あらかじめご了承ください。

まるまるたのしい楽 ディズニーランド付見学ツアーもあるよ

ファミコン＆ディズニーランドの楽しいツアーのお知らせ。角川アスカツアーでは、スーパー㊗ファミコン・フェスティバルの開催に合わせ、東京ディズニーランド見学をセットした1泊2日の見学ツアーを用意しました。夏休み最後の2日間を、ご家族で、ファミコンに、ディズニーランドにと思うぞんぶん楽しんでください。

●出発日…8月20日（水）、21日（木）、22日（金）の各日。

●（1日目）…晴海会場自由見学、都内ホテル泊（2日目）…東京ディズニーランド見学

●料金…大人13,800円、中学高校生13,400円、小学生、12,000円、（1人部屋希望6,000円増）

●内容…⑴宿泊代（1泊朝食）ツインベッド利用⑵晴海フェスティバル入場券（無料）⑶東京ディズニーランド入場券（ビック10）⑷交通費（2日目の都内ホテル～ディズニーランド～東京駅）

●問い合わせ先…角川アスカツアー ☎03 237 0727担当・古山）

応募券
9月号
⑨フェスティバル

IDOL DATA BANK onyanko

吉沢秋絵

秋絵は、九月——



IDOL DATA BANK onyanko

吉沢秋絵

CAT/FUKU

Photo/Yoichi Iwase



しとやかに　はしゃがずに



やさしく　だから　きっとお嬢サマ


いつかは ひとりで 歩くんだから
そんなキミが 輝いてみえる
IDOL DATA BANK onyanko
吉沢秋絵

IDOL DATA BANK
アイドル・データバンク

青い海、そして白い入道雲、わ〜い！　楽しい夏休み。まっ黒に日焼けしたキミ、カッコイイぞっ。さて、今月は吉沢秋絵ちゃんの特集。ワクワク！



いつまでも、キレイな夢だけ
見ていたいな……

秋絵ちゃんのことなら、頭のてっぺんからつま先まで、ぜ〜んぶわかっちゃう情報大パック。じっくり読めば、キミはもう秋絵ちゃん博士だぞ！

♥8月25日に新曲が出るぞーっ！

吉沢秋絵
ONYANKO CLUB NO.25

撮影／岩瀬陽一



LESSON.1 歴史

私のあっという間の1年をふり返っちゃいまーす！



⬆「タニャン」で『なぜ？の嵐』を歌う



⬅やったあー！　おニャン子クラブ会員番号25番誕生だ！



➡日比谷野音で、ちょっぴり緊張の秋絵ちゃん

会員番号25番と矢島雪乃の誕生だっ！

'85年8月30日――。"おニャン子クラブ会員番号25番吉沢秋絵"が誕生した日だ。「夕やけニャンニャン」のこの週の"ザ・スカウト、アイドルを探せ"は"スケバン刑事IIスペシャル"という特別企画。つまり、このドラマに出演する女優のオーディションだった。

「はじめは、受かりたいっていうよりどのへんまでいけるかなってカンジ。でも、だんだんと（オーディションが）進んでいくうちに受かりたいなって思うようになりましたね」

そして、111点という高得点でみごと優勝に輝く！

「受かってみて、ぜんぜん不思議な気がしました。そのとき、ひどかったんです、私。髪の毛がソバージュのパーマで荒れてるし、日焼けのあとはついてるし、お化粧もしてなくて、リップクリーム



私、もうすぐデビュー

しかつけてなかったし……」

同時におニャン子クラブのメンバーにもなれちゃったワケ。

「おニャン子に入れるっていうのは知らなかったので、ビックリ。あまりおニャン子のことも知らなかったんですよ。でも、楽しそうだなって思った」

そのころのおニャン子といえば、パワー大爆発（今でもそうだけどネ）の状態。『セーラー服を脱がさないで』の大ヒットの勢いで、10月5日には東京・日比谷野外音楽堂で、初のコンサートを開いたのであった。

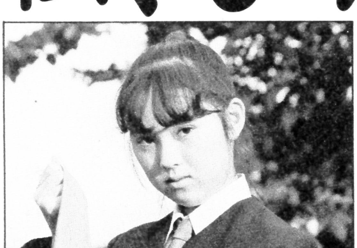
小雨の降る中、ファンの男の子の歓声が飛びかう。秋絵ちゃんも、デビュー曲であり、「スケバン刑事II」の主題歌である『なぜ？の嵐』を歌ったんだよ。

おニャン子のメンバーとして活躍するのと並行して、「スケバン〜」の収録も9月中旬から始まっている。

「（合格したのが）信じられないまま、（収録が）始まっちゃった」

ドラマのスタートは11月7日。矢島雪乃という役を演じる秋絵ちゃんに、早くも大物女優としての、熱い視線が注がれた。

デビュー曲『なぜ？の嵐』が発売されたのは11月1日。歌手・吉沢秋絵もスタートした……。



⬆武器のふくさを持って決めポーズ！

1周年よ！

秋絵ちゃんがおニャン子クラブのメンバーになって、もうすぐ1年。そこで、秋絵ちゃんのこの1年をプレイバックしてみよーってワケなんです。

超多忙の毎日……。でも満足感でいっぱい！

年が変わり、'86年のお正月には「夕ニャン」の特番のためにハワイへ。

「外国に行ったのは初めてだったし、大好きな海が、とてもきれいだったしほんとサイコーでした」

そして、もうひとつ最高の出来事があった。それは、3月1日発売の第2弾シングル『季節はずれの恋』が、



⬆ナンバー1の貫禄？『季節はずれの恋』

3月10日付のオリコンで初登場第1位を獲得したのだ。

「ビックリしました。『なぜ？の嵐』が1位になれなくて、私だけが（おニャン子の中で1位に）なれなかったので、がんばらなくっちゃねって、取材の人に言われたりしてたんです」

「スケバン〜」の挿入歌であるA面とあの『会員番号の唄』がB面に収められているという超強力盤。それに秋絵ちゃんの人気がプラスされて、むしろ当然の快挙だったといえる。

また、'86年に入って、おニャン子クラブからのソロ・デビュー組がつぎつぎと登場。毎週ヒットチャートの上位をにぎわしていた。おニャン子のパワーはひとつの社会現象にさえなっていく。

それを象徴するのが、3月16日の札幌厚生年金会館を皮切りにスタートした、おニャン子クラブ全国縦断コンサート「あぶない課外授業」だった。

「もし、私がふつうのひとりの新人歌手だとしたら、1から始まるわけだから、そんなにファンの人はこないと思



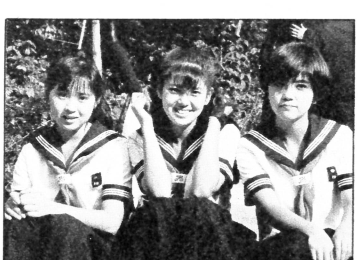
⬆武道館で、ちょっと照れたようにMC中の秋絵ちゃん

うんです。でも、おニャン子クラブのコンサートだったから、たくさんの人が目の前にいるわけですよね。かといって、すべてが私のファンというんじゃなくて、ほかの人のファンがきている。だけど、それを考えないで、自分が歌っているときはすべてが私のファンだと思って歌いました。とにかく、人が多いのはすごいなって思いました」

秋絵ちゃんは『なぜ？の嵐』と『季節はずれの恋』をソロで歌った。

最終日4月1日の日本武道館までの6か所7公演で9万5千人を動員するというパニック的記録をうちたてたのだ。すっごお〜い！

そして、「夕ニャン」がゴールデン・タイムに進出。4月4日から「夕食ニャンニャン」（フジテレビ系・金曜夜7時）がスタートした。



⬆「スケバン〜」の制服が夏服に変わる

また、好評の「スケバン〜」も9月までの放送延長が決定！　秋絵ちゃんはますます多忙になる。

期待ワクワク、ドキドキのファーストLP！

5月に入ると、待望のファースト・アルバム『彼女の夏』の制作が始まる。まず、5月初め、神奈川県の葉山でジャケット撮影が行われた。

そして、レコーディングは5月下旬から。「夕ニャン」終了後、スタジオにかけこむというハード・スケジュールの中で行われた。それに「スケバン〜」の収録も重なって、いろいろ大変だったのだ。

「「スケバン〜」で悲鳴をあげるシーンがあったんですけど、なかなかうまくいかなくて……。一所懸命『キャーキャー』言ってて。夜はレコーディングあるから、のどつぶしちゃいけないなって思って。でも、そのときは忘れるしかないって思い直して、思いっきりやりました。さいわい、声もからさずにすみましたよ」

楽しいこともあった。

「みんなでお食事するの。おしゃべりしながら、楽しかったな」

こうして完成したファースト・アルバムは大好評！　秋絵ちゃんの実力をしめしたのだった。

そして、全国コンサート、映画と休む間もない秋絵ちゃん。おニャン子卒業も決定し、まだまだ前進あるのみ！







LESSON.2 仕事

つぎは、私のお仕事を紹介しちゃいますね。しっかと働いてるんです！

いっつでも元気でがんばってます！

みんなもよーく知ってるよーに秋絵ちゃんはおニャン子であり、女優であり、歌手なんですよね。そんな彼女のガンバリズムをお見せしちゃうよーん。



⬆テロップを持っている秋絵ちゃんと渡辺美奈代ちゃん。2人ともデーモンさんが苦手

夕やけニャンニャン　フジテレビ系 月～金曜・夕5時　デーモンさん怖い！

ウィークデーの夕方っていったら、この番組。放課後の必修科目！

さて、この番組にはかずかずのユニークなキャラクターが登場して、おニャン子もまっつあおーの人気を得てるよね。

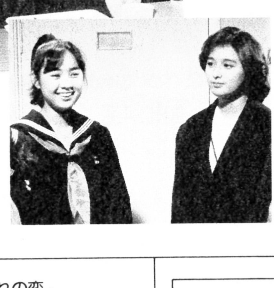
その中で、とくに人気もんは聖飢魔IIのデーモン小暮さん。でも、秋絵ちゃんはデーモンさんをホントに怖がってるんだ。「だって、お化粧して、あの声なんですもの！」だって。

スケバン刑事II　フジテレビ系 木曜・夜7時30分　名場面をもう1度

木曜日は雨が降ってほしーって願っているファンもいるとか、いないとか。(だって、ナイター中継が入ると放映されないんだもん！）とにかく大人気の「スケバン刑事II」。いよいよ、放映9月延長まで(予定)で終了。ストーリー展開も、ますます過激になりそうで、楽ちみーっ。



⬅「おなかペコペコ〜」ってんで、南野陽子ちゃんとお弁当をパクパク



⬅国生さゆりちゃんもゲスト出演してくれた

すでに収録は7月いっぱいで終ってしまってる。「ときどき撮影所に行っちゃおーかって思ったりして」と秋絵ちゃん。収録が終る前から、共演の南野陽子ちゃんや相楽ハル子ちゃんと、思い出話に花が咲いたんだって。きっとサキの土佐弁や雪乃のお嬢サマ言葉が話題になったんだろーなあ。

ここで「スケバン〜」ファンが泣いて喜ぶニュースをひとつ。この番組のスタート当初に流されていたタイトルバックの3人ががけをさしているシーン、覚えてる？　これが評判よかったので、実際のストーリー展開の中で再登場するぞ。どこで出てくるのかな？

DiscoGraphy



「なぜ？の嵐」
'85年11月1日発売。
作詞／秋元康　作曲／山梨鐐平　編曲／瀬尾一三
B面／「黄昏の孔雀」
♥「スケバン〜」の主題歌として使われた曲。秋絵ちゃんのハイ・トーンのボーカルが印象的だったね。
バックをつとめるおニャン子たちは永田ルリ子ちゃん、富川春美ちゃん、樹原亜紀ちゃん、名越美香ちゃんの4人だったね。5人のふりつけも楽しかった。

「季節はずれの恋」
'86年3月1日発売。
作詞／秋元康　作曲／山梨鐐平　編曲／瀬尾一三
B面／「会員番号の唄」(おニャン子クラブ)
♥おニャン子関係のシングルで史上最強盤といっても過言ではない！　なんてったって、A面が「スケバン〜」の挿入歌、B面がウワサの「会員番号の唄」だもんね。秋絵ちゃん
「季節〜」の詞は、秋絵ちゃんのイメージにピッタリだったね。



新曲

NOW PRINTING

「鏡の中の私」
'86年8月25日発売予定。
作詞／秋元康　作曲／山梨鐐平　編曲／山川恵津子
B面／「新・会員番号の唄」(おニャン子クラブ)
♥秋絵ちゃんの第3弾は卒業記念シングルだ。おニャン子を離れて、ひとり立ちする秋絵ちゃんの実力を見せてくれる。これからの活躍がますます期待できそうな出来ばえ。
B面の「新・会員番号の唄」は現在のメンバー24名による新・バージョンで楽しめるよ。

「彼女の夏」
'86年6月21日発売。
収録曲／空色の微熱、図書館の恋人、メビウスの輪、夏の背中、約束ほか全11曲。
♥秋絵ちゃんのファースト・アルバムは少女の淡いときめきをテーマに、短い夏の甘ずっぱい思い出を描いている力作。
秋絵ちゃんのセリフがうれしい「約束」等、名曲ぞろいだ。作家陣には、秋元康、谷穂ちろる、小泉まさみ、山梨鐐平といった陣容。



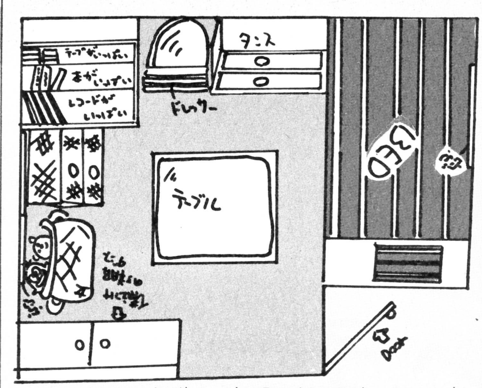
ファースト・アルバム



LESSON.3 プライベート

ちょっぴり恥ずかしいけど、私のプライベートタイムを公開しますね！

さて、おつぎは秋絵ちゃんをよーく知るための20のポイントだ。秋絵ちゃんのプライベートな部分にせまる、特別夏期講座だよ。予習、復習を忘れないよーに。それでは授業開始！



♡マイ・ルームのイラストで～す

♡章江と秋絵「本名の章江の"章"という漢字が男の人に多く使われる字だそうで、もうちょっと女の子っぽい名前にしたほうがいいっていうことで、事務所の人が秋絵ってつけてくれたの」

♡お友だち「学校では、いつも一緒の6人グループがいる。ワーッとにぎやかなお友だちばかりで、私は聞き役をやってます」

♡学校「学校があるから、午前中は規則正しい生活ができる。休み時間もあるし……。学校なくなっちゃうと逆にいやですね」

♡テニス「中学校の3年間やったんですけど、ずっと補欠でした(笑)。ほどほどにやってたんで、ヘタなんですよねっ」

♡茶道「高校に入ってから始めたんです。だから『スケバン～』のときも、実際に私がお茶をたててるんですよ。ふくさを投げるのも、やってたから慣れてる…というのはウソですよ(笑)」

♡お母さん「相楽ハル子ちゃん(「スケバン～」のビー玉のお京役)の大ファンで、デビュー曲の『ヴァージン・ハート』を何十枚も買ってきて、近所のおばさんたちに宣伝してるの」

♡夏休みの思い出「友だちと海へよく行きました。でも肌を焼いても、すぐ真っ赤になっちゃう！」

♡ファッション「ハデなのは好きじゃないです。ペイトン・プレイスが好き」

♡音楽「ニューミュージックが好き。アルフィーさんのコンサートに行ってのりまくったことがあるんですよ」

♡食べ物「ケーキが好き。パウンド・ケーキなんて、バッチシ作れるんですよ」

♡ことば「夢、理想ってことばが好きです」

♡ジンクス「あんまり気にしないです」

♡お部屋「白を基調にした部屋。おいてあるものはピンク、赤が多いの」

♡ぬいぐるみ「お母さんも好きなんでたくさんあります。そのうち、ベッドの上にのれるのは20個だけで、あとはのれないの。かわいそうでしょ」



♡まんま人形です！

♡秋元康さん「おもしろい人」

♡好きなタイプ「大きな夢をもっていて、外見はシブイ人がいいです」

♡結婚式「きれいな海の近くでできたらいいなあ」

♡チャームポイント「別にないですけど、しいていえばおでこかな？」

♡性格「気が強くて、人見知りするし、あまり自分から話しかけないですね」

♡ラッキー・ナンバー「1と7が好き。1は1番だし、7はラッキー・セブンだから。25は、5というのがきらい」



てれるなあー

ぬいぐるみだらけのまっ白いお部屋に住んでます



LESSON. 4 インタビュー

秋絵とおしゃべりしてくださいね！

子どものころは、いたずら好きの不良の子!?

声は、ちょっち小さめだけど、質問には、ひとつひとつていねいに答えてくれる秋絵ちゃん。彼女の子どものころの新事実が発覚しちゃう!?



朝ごはんを、いっぱい食べてるから元気ですよ！

——今、おニャン子の中でも１番忙しいといわれる秋絵ちゃんだけど、体のほうはだいじょうぶ？

「はい、ヘーキです。ちゃんと食べてますから」(笑)

——あっ、そーいえば、朝ごはんをいっぱい食べるんだって？



「そうなんですよ。朝から、お肉とかハンバーグとか食べるんです。食べないとお母さんが(外に)出してくれないの。それに朝たくさん食べて、夜少しのほうがダイエットにいいそうなんです」

——ニャルほどね。でも、朝から朝食をゆっくり食べてるなんて、なんとなく秋絵ちゃんにピッタリのイメージだな。だけどホントはのんびりやじゃないんでしょ？

「いや、やっぱりトロイですよ。でも自分ではおっとりしてると思わないんです。まわりの人が早すぎるんじゃないでしょうか、なんて」

——あ、そうですか。で、子どものころってどんな子だったの？

「不良でした(笑)」

——なんじゃ、それは？

「いたずら好きで、学校から帰ると家の近所でいたずらばかりして、近所のおばさんに怒られていました。あと、遊びに夢中になって、夜遅くまで家に帰らなくて、閉めだされたり……。今だとたいへんな不良ですよね(笑)」



これからは自分の考えで行動していきたいですね

——フーン。今の秋絵ちゃんから想像できないな。だけど、わりと積極的なんだよね。「スケバン〜」のオーディションも自分で申し込んだんでしょ？

「そうですね。それ以前にもオーディション番組を受けたこともあったし」

——じゃ、自分でのぞんで入った芸能界だからつらいこともない？

「はい、ないです。やりたいことをやってるからつらくないです。眠いときや疲れてるときは休みたいとか思うんですけど。でも、お仕事休んで寝てるより、仕事やってたほうがいいですね」

——エライ、エライ(笑)。じゃ、これからの意気ごみを！

「いろんな勉強したいです。いい芝居見たり、音楽聞いたりして。これまでは、人に言われたことだけを、あまり自分で考えないでやってきたけれど、これからは自分なりに考えて行動していけたらいいなって思います」

♡直筆メッセージ♡



秋絵ちゃんからプレゼント

ファンなら絶対ほしいものをプレゼント！ 171ページを見て応募せよ。


サイン色紙 10名


サイン入り日記帳 2名


※写真は現物とは違います。
ポスター 10名



パンフレット 20名

♥次号は、おまたせ！ 島田奈美ちゃんの登場だぞ。奈美ちゃんのすべてがわかる徹底大事典をお届けしよう。待っててておくれ！

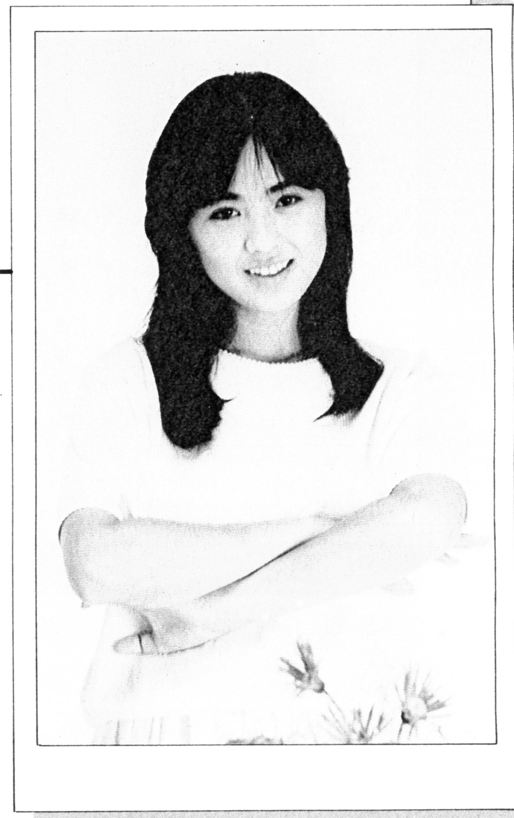
●吉沢秋絵データ

本　名	吉沢章江
ニック・ネーム	あきえ
生年月日	昭和43年10月20日
星　座	てんびん座
血液型	Ａ型
出身地	東京都東村山市
サイズ	身長159cm、体重45kg、バスト82cm、ウエスト58cm、ヒップ86cm、足の大きさ23.5cm
出身校	高校在学中
趣　味	ショッピング
特　技	茶道
家族構成	父、母、姉、弟、祖母
デビューはいつ？	昭和60年11月１日
ディスコグラフィ	★シングル――「なぜ？の嵐」('85.11.1)、「季節はずれの恋」('86.3.1) ★アルバム――「彼女の夏」('86.6.21)
ＴＶドラマ出演歴	「スケバン刑事II」(フジテレビ系・昭和60年11月7日～)
ＣＭ出演歴	なし
どんな性格？	ボーッとしてて、気が強い
自分の体の好きな所	ないです
自分の体のきらいな所	ほっぺ
好きなファッション	白か黒でシンプルなもの
好きなスポーツ	アイススケート、テニス
好きな動物	ほとんどみんな
きらいな動物	虫
好きな音楽	ニューミュージック
好きなアーティスト	アルフィー、尾崎豊さん、浜田省吾さん、ほかにもいっぱい
きらいなアーティスト	いません
好きな食べもの	アイスクリーム、ケーキ、チョコレート
好きな色	白、赤
好きな絵	なし
好きな場所	海
尊敬する人	両親
理想の男のコ	大っきな夢を持ってて、青春くさい人
きらいな男のコ	なんぱなコ
よく見るＴＶ	「大草原の小さな家」
好きな映画	「バック・トゥ・ザ・フューチャー」
旅行したい国	ハワイ、ニューヨーク。海のきれいなところのある国なら全部
占いを信じるか？	いいことだけ信じる
初恋はいつ？	中２のとき
いちばん大切にしているもの	レコードと自分の夢
愛読書	栗本薫さんの本
ライバルはだれ？	わかりません
弾ける楽器	エレクトーン
欲しいもの	時間
キスの経験	ないです
チカンにあったことある？	ないです
結婚は何歳のときにしたい？	30歳前後
コンピュータをどう思う？	覚えるのがめんどくさそう

※アイドル・データバンクのプログラム・リストを希望の方は、返信用封筒と120円切手を同封のうえ、コンプティーク編集部「アイドル・データバンク」係まで"アイドル・データバンク・リスト希望"と書いて送ってください。リストを郵送します。

メロディ・データ

待ってました！　今回はおニャン子クラブ会員No.25、吉沢秋絵ちゃんの登場で〜す。紹介する曲は、秋絵ちゃんのファーストアルバム『彼女の夏』から、「約束」。アルバムも買って、ぜひ聴いてみよ〜ぜ。



約束

井上ナミダ　作詞
山梨　鐐平　作曲
小林　信吾　編曲

風にたずねて
海にあずけて
カナリア色の誘惑

あなたにかけて
あなたを呼んで
あずけてみたい　心を

今なら言える
どんなことでも
きっと言える気がする

きれいなままで
ときめきだけで…

データリスト〈約束〉

```
T115V13@36L8O4
GA>C4D2.CC&C2<GA>C4
D2.CC&C2<GA>C4
E2.DD&D1
E4D4E4F4&F2<GA>C4
D2.CC&C2<GA>C4
D2.CC&C2<GA>C4
E2.DD&D1
E4D4E4F4&F2
$
```


お知らせ

このデータは何なの？って言っているキミ、6月号を読んでいないな。これはアイドルデータバンクのプログラムを訂正、そして6月号で紹介したプログラムを打ちこめば、アイドルのデータ検索中に、そのアイドルの歌のメロディが流れるというリストなのだ。ただし、PC 8801 mkIISR/TR/MR/FRにかぎるけどね。そこで、このプログラムが欲しい人、返信用封筒と120円分切手を同封の上、コンプティーク編集部「アイドルデータバンク」係まで、〝メロディ・リストを送れ〟と書いて送って下さい。リストを送ります。

ひろばのコーナー

HIROBA

NO CORNER



さあ夏休み！

蚊取り線香とかけて、ひろコととく。

その心は…？　日本の夏には必需品。

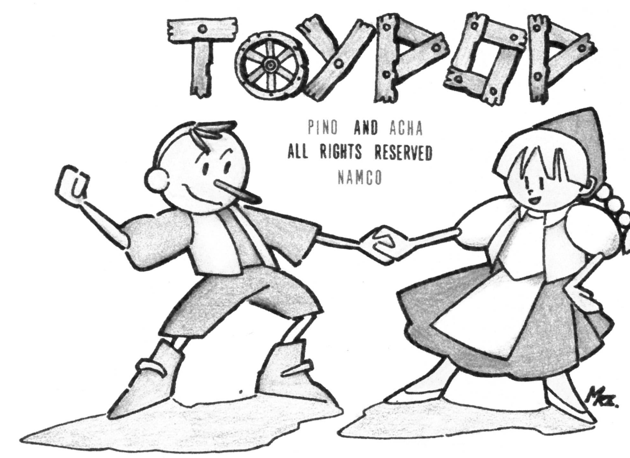
- ■リーダーズトーク＆グラフィックゲリラ
- ■ひろコのセッショントーク
- ■エキサイティング・ライブラリー
- ■マークのおののき探険隊
- ■パズルクイズ
- ■先月の懺悔
- ■インフォメーション
- ■コンプティーク・ビルボード

READERS TALK & GRAPHIC GUERRILLA



ウフフッ、楽し〜いなっと。ひろコは遊びながら(?)仕事するのがとっても好きです。それもこれも、すべてみんなのハガキのおかげ。今月も、さぁ、行ってみよう！

▼長野県　牧野義明クン
カラーで載せられないのが残念！



変身した捨て犬

●捨て犬をひろってきた。どぶに入ってあそんでいたらしく、汚なく、くさかったが、ズックリンで洗うときれいになり、よく見ると尾も白かった。ワッハッハ。

北海道　岡裕一　18歳



▶岐阜県　神山利昭クン『Vagrants』の単行本は、ひろコも期待しています

※ズックリンで洗うとはユニークな企画。しかし、その犬、皮膚病の方は大丈夫かしら？　（ひろコ）

酔いどれ！

●学校祭のうちあげパーティーで俺は、いつも飲まない酒をたっぷり飲んでとんでもないこと（口では言えない）をしたり言ったりした。それ以来、あだ名が「酔いどれ」になってしまった。

静岡県　山崎彰一　16歳

※人に迷惑をかけずに酔いどれましょうネ。　（ツノダ）



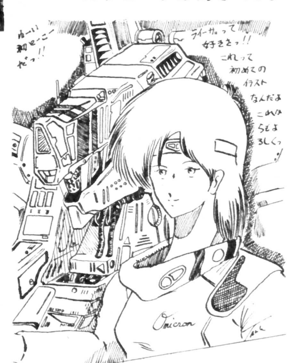
▲福岡県　長谷めぐみさん "隠れサトウ"がかわいい！

禁句かな…？

●私はロッテリアで働いているのに、デラックスハンバーガーのことを、ビッグマックと叫んでしまった。ちゃんちゃん。

埼玉県　毛塚貢市　18歳

※マクドナルド派なのがバレてしまったようですね。ひろコは、ロッテリアのヨーベルシェークが好きです。　（ひろコ）



◀兵庫県　嶋田拓浩クン　MRで腕を磨いて、ついでにイラストもまた送ってね

ゲームアイドルBEST10

さーて、小さいながら好評の「ゲームアイドルBEST10」。さ〜て、さっそく今月のBEST10を発表しちゃお〜！

1. クラリス（カリオストロの城）⇧
2. カイ（ドルアーガの塔）⇩
3. 霧姫（影の伝説）⇩
4. 亜美（くりいむレモン）⇧
5. レスフィーナ（アリオン）⇧
6. クリス（ALPHA）⇧
7. ローラ姫（ドラゴンクエスト）⇨
8. 桃子（ウイングマン）⇧
9. ピーチ姫（スーパーマリオ2）⇧
10. エリカ（エリカ）⇩



以上が集計の結果です。前回ファミコンのアイドルが多かった反動か、今月はパソコンのゲームが増えたみたいだネ。それにしてもクラリスの人気は根強いものがあるネ。もちろんファミコンもがんばってはいるんだけど動かない、話さない、という点では苦戦しそうだから、今度のめいっぱい「かーいい」キャラに期待することにしようネ。それではキミのおハガキ待ってます。

ゲームセンターの怪

●この前、あるゲームセンターに行ったら、制服姿の高校生が２人で弁当を食べながら『グラディウス』に熱中していた。

まわりのヒンシュクの視線を気にもとめないでそのふたりは、ハイスコアを出して、つまようじをくわえながら去って行った。
あとには、ちょうど、画面の上に米つぶ



◀愛知県　Nakkyクン「Vagrants」はなかなか人気があるようですが、中でも、よく描けてるイラストでした

が2つと、落としたらしいウィンナーのかけらがあった。

北海道　伊藤克彦　18歳

※きっと、お弁当は、ハイスコアを出すた



◀広島県　大町和之クン　デフォルメがうまくいったみたい

めのエネルギー源だったと、ひろこは解釈いたします。それにしても、ご飯つぶとウィンナーだけ見た人はなんと思うでしょうか。　（ひろこ）



◀大阪府　CZ-812 CEクン　編集部の人気最高でした！

企画が裏目に…

●6月8日、いつもの通り、僕は本屋へ行き、立ち読みされていないきれいなコンプティークを買って家へ帰った。帰りに、ハガキを10枚買い、いつもの通りにハガキに



◀岡山県　地球丸クン　いつもありがとう。夏休みらしい絵です

コンプティークの住所を書き、本を開くと、なんとそこにはハガキがついていたのである。しぶしぶカッターで切っていたら、手がすべり、指まで切ってしまった。

東京都　熊貴史　15歳

※ごめんなさい。編集部では、ハガキを買う手間を省いたよい企画だと思ったのですが。ほかにも、ハガキが切りづらいという苦情がきているので、なにかよいアイデアを考えたいと思います。　（ヨシダ）



▲東京都　きたがわもりやクン　構図が奇抜

袋とじの特典

●あの袋とじが気にいった。外見はコンプティークで内容があれだから買いやすい。もっと豪華なのもよろしく。

岐阜県　長沢克哉　13歳

※袋とじに関してはひろこは一切関知しておりません。あれは、副編のシュミです。　（ひろこ）



◀茨城県　ERIKA TAMAROさん　ひろこの高校も私服だったので、セーラー服には憧れていました。

今月の
ヘンなヤツ

●友達の書いた習字を壁からひっぺがして鼻をかんだのは僕だ！

神奈川県　淡路紀之　15歳

※墨が顔につかなかった？　（ひろこ）

今月の
うちわばなし

●原稿書きのＢＧＭ、ユーミンに変な音が混じっているなと思い、後ろをふり向くと、結婚間近のカメラマン、林氏の陽気なハミングだったのでした。　（ひろこの日記）

隠れサトウ発見！



今月は、ちょっとむずかしかったかな？
Ｐ94の成金ドラゴンのバッジの中だと思った人もけっこういたみたい。さて、なま声プレゼントの当選者は、愛知県の田中彰くん、岐阜県の臼井隆くん、京都府の下村行能くん、兵庫県の木下英雄くん、宮城県の松浦敏くん、以上の５名です。松浦くんは隠れサトウの上で滝に打たれている人魚に化けた新製品“隠れタカノ”まで発見してくれたよ！　次回、９月号のプレゼントは、隠れサトウのご幼少の頃の写真だよ。みんないやがらず、どんどん応募してね。待ってるよ！　（ひろこ）



ひろコのセッショントーク!!

誓ってもいいですが、左のくちびるはひろコのではありません。ひろコのはもっと美人でセクシーだよーん♡♡

キミは角ボタンを知っているか？

ひろコだよ。夏休みまっさい中、元気してる？　宿題なんか早くすませて、昼間はピーカン空のもと真っ黒になるまで遊びまくって、夕方お風呂に入った後はファミコンやったりとか、家族とおはなししたりとかね。ほてった体でジョイスティックにぎる感じがなんともいえないんだなあ、ひろコは。

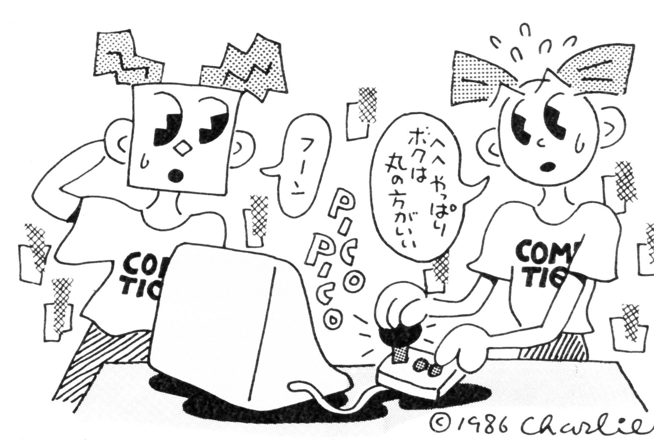
えーと、先月はよけいな話題でみんなのおたよりをひとつも紹介できなかった。だから今月はさっそくおたよりいくよ。

「実話です、ひろコ。先日、母の友人がこどもを連れて遊びに来た。子供がたいくつしていたので、私がファミコンにさそってあげたのです。(感心、感心。ひろコ) すると、そのこどもは私のファミコンを見るなり、『コントローラーボタンが四角い！』とのたまわりました。さらに『使いにくい!!』と文句をつけてきたのです。このようにファミコンのコントローラーのＡＢボタンが四角だったことを知らない人が他にもいるのでは？　ちなみに私のファミコンは1983年製造です」**(東京都・竹内健一)**

ふーん、そうか、もはや角ボタンを知らない新々人類がいるんだな。編集部のファミコンはシャープのＣＩといって、ＴＶ内蔵型で色がとてもキレイなやつなんだよね。製造中止になった機種だから、当然角ボタン。しかもゴム製のブヨブヨしたやつ。それは別の話として、いつから変わったんだろうね。ちょっと任天堂に聞いてみようか。

「ファミコンの発売は'83年７月で、当初は角ボタンのゴム製のボタンでした。ところが、だんだん、異常に連射を競うソフトが増えてきたせいで、ゴムのボタンの根っコが切れてくることが多くなったんですね。だから、'84年10月製造分から今のプラスチック製に変更したってわけなんですよ」

なんだってさ。そう、使いにくけりゃ、どんどんいい方に改良されるってことだよね。使いにくかったり、改良したいとこがあったら、どんどんひろコに言ってね。



INFORMATION インフォメーション

体感ハイドライド

待ちに待った夏やすみ！　キミはエンジョイしてるかな？

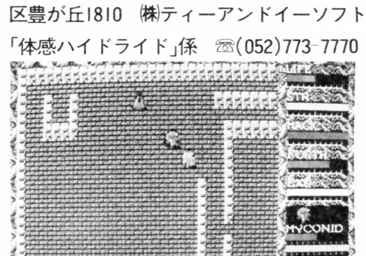
夏やすみは、パソコンゲーム上達の絶好のチャンス。情報部員のキミは昇格をネラっているだろうし、まだ上場していないキミは、今度こそ！　と日夜、部屋に閉じこもり、ゲーム三昧になることが予想される。

さて、コンプティーク編集部は、キミたちのゲーム上達のお手つだいだけじゃなく、健康管理にもコウケンしちゃうのだ。

耳よりの情報をプレゼントしよう。

ハイドライドのＴ＆Ｅソフトが、きたる８月22日「体感ハイドライド・実体験ロールプレイング〜アタック'86in NAGOYA」と題したイベントを行うのだ。

参加者全員が野山を歩きまわり、コンピュータを使わないでできるようにアレンジした、『ハイドライド』を楽しもうというわけ。今回は、当日日帰りが可能な中部地方およびその周辺に住んでる人だけが応募できます。場所は愛知青少年公園、参加人数は100人。問い合せは、〒465名古屋市名東区豊が丘1810 ㈱ティーアンドイーソフト「体感ハイドライド」係 ☎(052)773-7770



▲『ハイドライドII』

 イラスト／原美恵子

隠しキャラは乱発しすぎ!?

さて次のおたよりにいくね。

「最近のゲーム(特にファミコン)って、やたら隠しキャラを作って乱用してるようなソフトってありません？　やたら数が多かったり、隠しキャラでスコアが左右されたりクリアできなくなったりするのは、おかしいと思う。やはり、出し方もそれほど難しくなく、得点もそれほど高くなく、ゲームの進行に害をおよぼさないのがベスト！(でも『ドルアーガの塔』は隠しアイテムを出すのを主体としたゲームだから、おまちがいなく)」**(東京都　マイトレーヤ　17歳)**

確かマイトレーヤって“彌勒(みろく)”って意味だったよね。と、それはいいとして、確かにマイトレーヤ君の指摘ってかなり当ってると思うよ。ゲーム・デザイナーが隠しキャラをたくさん出したい気持ちもよくわかるし、それを喜ぶコもいると思うけど、もっとかしこいコもいっぱいいるよ、ってことだよね。ゲーム・デザイナーのみなさん、ちょっと考えてくださいませ」

すわて、今月のしめくくりにひろコは言いたいことがある！

7月号からだな、本誌にハガキが付いたことは知っとるであろう。(急に口調が変わる) プレゼント付きのそのハガキをば、みんな利用しなさって、手紙のおたよりが減ったんじゃよ！　えーっ!!

それじゃ、ちょっと情けないんじゃないかい。確かに貼付ハガキはプレゼントが当る確率があるが、手紙はない。しかし、それが何なのだ。キミたちのおたよりこそ、編集部員&ひろコの座右の銘であり、生きるかてなのだ。一枚のおたよりに涙することだってあるんだぞ。

というわけで、くれぐれもおたよりをたのむ。RPG、AVG、ファミコン関係のことなら、なんでもいいよ。ひろコ♡



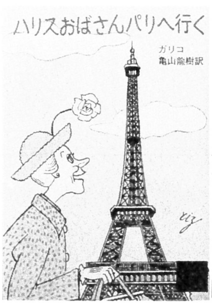


はみだし情報：『ドラゴンクエスト』『北斗の拳』などの人気作品を連発しているエニックスがゲームプログラミング・スクールを開催するゾ。8月26日(火)、27日(水)の午後1時～、4時30分～、会場は東京・市ヶ谷の私学会館。初、中、上級の3クラスにわかれています。問い合せは、☎(03)366-4255

EXCITING LIBRARY

暑さに負けずに読書、読書。今月もエキサイティングな本をたくさんかき集めてきましたぞよ

先江進の興奮本ガイド④



ポール・ガリコ著
『ハリスおばさんパリへ行く』
講談社刊　300円

陽気で働き者の通い女中、ハリスおばさんはある日、働いていた家のクロゼットの中に、それはそれは美しいドレスを見つけました。「私もこんなドレスが欲しい!」と心に誓ったハリスおばさんは、あらゆるケチケチ生活を続けること2年半、とうとうディオールのドレス求めて、ロンドンから花のパリへと旅立ちました……。

とこのように筋書きを見てみると、なんとなくいつも紹介されるような本とは違うな、と感じるかもしれないね。表紙の絵だって童話っぽいし、ピンクの装丁からは、これが冒険小説だなんて思えない。ところがどっこい、なのである。

世の中血を流し、やたらと人を殺す小説が多いけれど、必ずしもそれらがボク達を興奮させてくれるとはかぎらない。ところが殺人や闘いの場面が出てこなくったって、ギンギンにエキサイトさせてくれるのが、この小説なのだ。ポール・ガリコという小説家は、猫を主人公とした『ジェニィ』や、純文学の名作といわれる『スノーグース』など、心あたたまるような小説で有名だ。しかし、あの有名な大パニック映画『ポセイドンアドベンチャー』の原作者でもあり、サスペンスライターとして、人の心を揺さぶるのがうまいんだ。

さて、ディオールの店までやってきたハリスおばさんは、店のどこにもドレスが陳列されていないのにビックリ。マネージャーらしき人に、ドレスが買いたいことを伝えると、ディオールの店では、毎日午後に行なわれるファッションショーを見て、そして欲しいドレスを注文するのだという。今日のショーを見せてくれというと、ハリスおばさんのさえないかっこうを見て、マネージャーは来週までショーの席はうまっているとことわる。そこでハリスおばさんはどうしたか？

（問題1）

①. クリスチャン・ディオールを呼ぶようにいった。

②. 来週のショーの招待券をくれるよう頼んで、ホテルへ帰った。

③. カバンにはいっている紙幣を全部出した。

BOOKS REVIEW



地下の宝物を盗みだせ!!

古代の権力者は、死を迎えたとき、栄華を誇ったこの世の財宝を死後の世界に持っていこうと、自分の墓の中にほうむった。ピラミッドや古墳などがそれだが、これらを盗もうと、"盗掘者"たちが迷路の中で活躍する!!
西東社　580円



キング・ザロモンの秘宝
恐怖の迷宮ゲーム

戦争シミュレーションだ!!

自国がある日突然、敵の侵略にさらされたら、どうやって敵を迎えうつか？　陸・海・空から攻め入ってくる敵軍を次々に迎撃し、撃滅するまでの作戦行動を、実戦さながらのプログラムでたどるというもの。迫力モンです!!
西東社　580円



ウォー・ゲーム3

パソコン・ゲーム・ブック

1930年代初め、メキシコの田舎町で思いがけない大事件に出合う。ピラミッド、灼けつくような太陽、そして殺人……。古代のアステカ遺跡にまつわる謎に巻きこまれた主人公は…？　人気のパソコンゲームが楽しめるぞ。ＪＩＣＣ出版局　680円



アステカ

項目数1000の大型ゲームだ

ネバーランドは大変な騒ぎ。それは、ガラスが丘に植わっていた、若返りの果実をつけるリンゴの樹が、ネバーランド支配をたくらむ魔道師に盗まれてしまったから。猫妖精ティルトは、リンゴの樹を奪い返せるかな!?　創元推理文庫　600円



ネバーランドのリンゴ

影の伝説が本で楽しめるぞ

人気のファミコンソフト『影の伝説』がアドベンチャーゲームになったぞ!!　影の活躍によって悪は倒され、城主の娘、霧姫は無事救出された。が、悪はまだ滅びていなかったのだ。影は再び戦いの旅へと出るが、はたして…。
勁文社　550円



影の伝説
魔神バラコンダの謎



ことにした。ところが、パミラはちょっとした不注意から、ドレスのすそに焼け焦げを作ってしまったのだ。苦労して手に入れた、ディオールのドレス。気丈夫なハリスおばさんも、このときばかりは悲しんだ。

はてさて、この不運からハリスおばさんを立ち直らせ、生きる喜びを与えてくれたものは、いったいなんだったのだろう。その感動的な結末は、本を読んでのお楽しみ。

プレゼント

今月のライブラリーで紹介した『ハリスおばさんパリへ行く』を問題の正解者（2問ともだよ）の中から抽選で10名にプレゼントします。ハガキに正解を書いて、下記へ送ってください。
〒160 東京都新宿区四谷1-8-14四谷一丁目ビル6F コンプティーク編集部エキサイティング・ライブラリー係へ。
なお、7月号のブラインドコマンドの正解は、「リョウテヲアゲル」でした。たくさんのご応募ありがとうございました。当選者の発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。

ハリスおばさんの熱意と人々の優しい協力があって、彼女は、結局美しいドレスを手に入れることができた。ロンドンの空港までもどってきたハリスおばさんには、最大の難関が待ちうけていた。外国から自分の国に入るときには、外国で買った品物に税金がかかるのだ。それをチェックする場所が税関だ。約100万円もするドレスを持って税関にやってきたハリスおばさんに、税関の係員は「なにか申告する物がありますか？」とたずねてきた。ほとんど所持金を使い果たしてしまったハリスおばさんは、ここでどうしただろう。

（問題2）
①．正直に100万円のドレスを買ってきたという。
②．10万円のドレスを買ってきたという。
③．申告する物はないという。

はてさて、無事にドレスを持ち帰った翌日、ハリスおばさんは働き先の女優志願の女性、パミラ・ペンローズの家に行った。ハリスおばさんを見たとたん、パミラは泣き出した。明日映画監督に食事に誘われているのだが、着て行くきれいなドレスがないのだという。心のやさしいハリスおばさんは、ディオールのドレスを貸してあげる

江戸から東へ。妖怪退治だ

大藩の家臣、高山彰二郎は、17歳にして無外流の免許皆伝という、すごい剣の腕だ。しかし、その剣も妹・早苗の奇病を治すことには役立たない。妹を救うため、彰二郎は魔境の秘薬を求めて旅立つ。待つのは妖怪たちだ!! 朝日ソノラマ　450円



剣士対妖怪　魔境の秘薬

迷私立探偵の仕事ぶりは!?

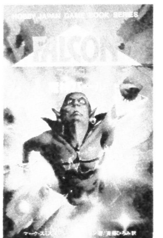
景気の悪い私立探偵氏。そろそろ仕事をかえようか、と思っていた頃に、驚くべき事件が飛びこんできた！ 財閥住友家の令嬢貴美子が、山中湖の別荘で吸血鬼に襲われたのだ。事件解決の最短コースは96手。さて…!? ピラミッド社　450円



白骨樹海の吸血鬼

邪悪な悪魔に封印をかけろ

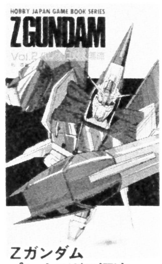
両手両足にはめられた、4つの“枷”の封印が破られた大悪魔バール。強大にして邪悪なこの存在をこのままにしておけば、地球はおろか、全銀河にどんな影響が出るかわからない。平和を守るため、再び封印するのだ。ホビージャパン　580円



ファルコンIII／魔神バール

バトルシーンが超ド迫力!!

またまた登場のZガンダム。前回“グリーン・ノア・決断”に引き続いての登場だ。もう説明するまでもないけど、今回も超ド迫力のバトルシーンがいっぱいだ。戦闘時はとくにルールが厳しくなるから心しておくれ!! ホビージャパン　480円



Zガンダム
パレオロガス漂流

ファミコン130本の紹介だ!!

ファミコンソフトは次々と発売されているが、いったい今までどんなゲームが出たんだろう…とか、いろんなゲームの攻略を簡単に知りたい、なんてときに便利なのがこの本。130本分掲載だ。お父さんが一番喜ぶ？ リットーミュージック　800円



ファミコンソフト
完全総カタログ

プレゼント

今月もゲームブックを中心に紹介したけど、読みたい本、みつかったかな？ んで、またまた1冊ずつプレゼントしちゃう。ただし、『ファミコンソフト完全総カタログ』は5名に、『ウォー・ゲーム3』は2名にあげる！ くわしい応募要領はP170を見ておくれ。来月はいろんなジャンルの本を紹介するゼ!!

イラスト／中村亮



マークの

おののき探険隊

先月にひきつづき今月も読者から心霊写真を紹介しちゃうよ。自殺の名所、華厳の滝にさまよう霊。読者からの投稿写真が最近とっても多くなって、マーク隊長は感激しておるぞ！

おののき認定番号78番 華厳の滝にさまよう霊

5月の修学旅行シーズンで、自由時間などに、各地のおののきゾーンを巡ってきた人も多いことだろう。おののき探険隊あてにも、何通かそんなレポートや写真が送られてきているが、今月はその中から、華厳の滝をリポートしてくれた手紙を紹介しよう。

●

はじめまして、マーク隊長。実は5月のなかごろに、修学旅行で日光に行ってきました。日光は華厳の滝をはじめ、心霊写真がうつる場所がたくさんあると聞いていたので、楽しみに写真をたくさん撮ってきたのです。

家に帰ってさっそく現像してみると、その中の一枚になんだか不思議なモノが写っているのではありませんか……。もううれしくなって、お手紙を書いてしまいました。

この写真は日光の華厳の滝で写したもので、あいにく天気が悪く華厳の滝じたいは霧に隠れてしまっていますが、右側のガケの部分に何やら不思議な光の帯があり、その中にいくつかの顔が見えてます。また、まわりのガケの岩はだにも、いくつか顔らしいものがみえるのですが……。霧とかそんなものではないと思います。マーク隊長ぜひ鑑定をお願いします。

（神奈川県・高田義延）

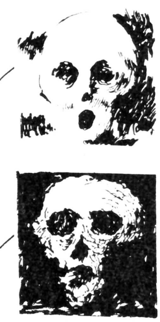
日光の華厳の滝のリポートは、高田クンのほかに、ガンダムクンからもよせられたが、この写真が一番リアルなので紹介した。

高田クンのリポートのように、日光は多くの霊がさまようミステリーゾーンだ。その中でも特に霊の波動が強いのは、自殺の名所といわれる華厳の滝だろう。


▲ちょっとみにくいが確かに見える…

この華厳の滝が自殺の名所となったのは、昭和のはじめごろ、今の東京大学、当時の第一高等学校に通う一人の文学青年が、華厳の滝の滝口の木に、人間とはなんぞや……、という名文を刻み残してこの滝に飛びこんだ。しかしその文章があまりにすばらしかったため、当時の話題になって、彼にあこがれた若い女の子たちが、彼の後を追って華厳の滝に飛びこむという事件になってしまったことにはじまる。

今でも年に数十人もの人が、この滝に身を投げて自殺をはかるというが、この世の悩みから逃げようと自殺をするのだろうが、死んでからも浮かばれずに、多くの霊が思いを残して迷っているといわれている。



さて高田クンの写した写真だが、この謎の光の帯はやはり霊体のようだ。霊体がフラフラと画面を横切ると、このようなウロコ状の光の帯の痕跡がうつる。

この帯の部分の上を良く見ると、霊体が具象化しかけた、顔のような像がうつっているのだが……。

またガケの岩肌にも、高田クンの指摘のとおり、顔らしいいくつかの霊体がうつっている。画面右手の木の技の中には、ちょっと見ただけでも3体はいるようだ。しかしどれも姿は薄く、地縛化してからかなり時間がたって、自然浄化されているようだ。

この写真はかなり霊気が強く、またこの世にかなり未練を残しているようなので、持っていると何らかの霊障を引きおこしそうだ。写真はこちらで供養をしておくので、ネガは必ず焼却してほしい。

これを読んでいるキミたちの中にも、修学旅行や夏休みの旅先で、不思議な写真を写したり、不思議な体験をした人がきっといるはずだ。そんなキミはマークあてに、簡単なリポートを添えてどんどん送ってほしい。くわしく鑑定をして、供養が必要なものはしっかりとした供養をするのでぜひよろしく。キミの手紙を待っているよ！

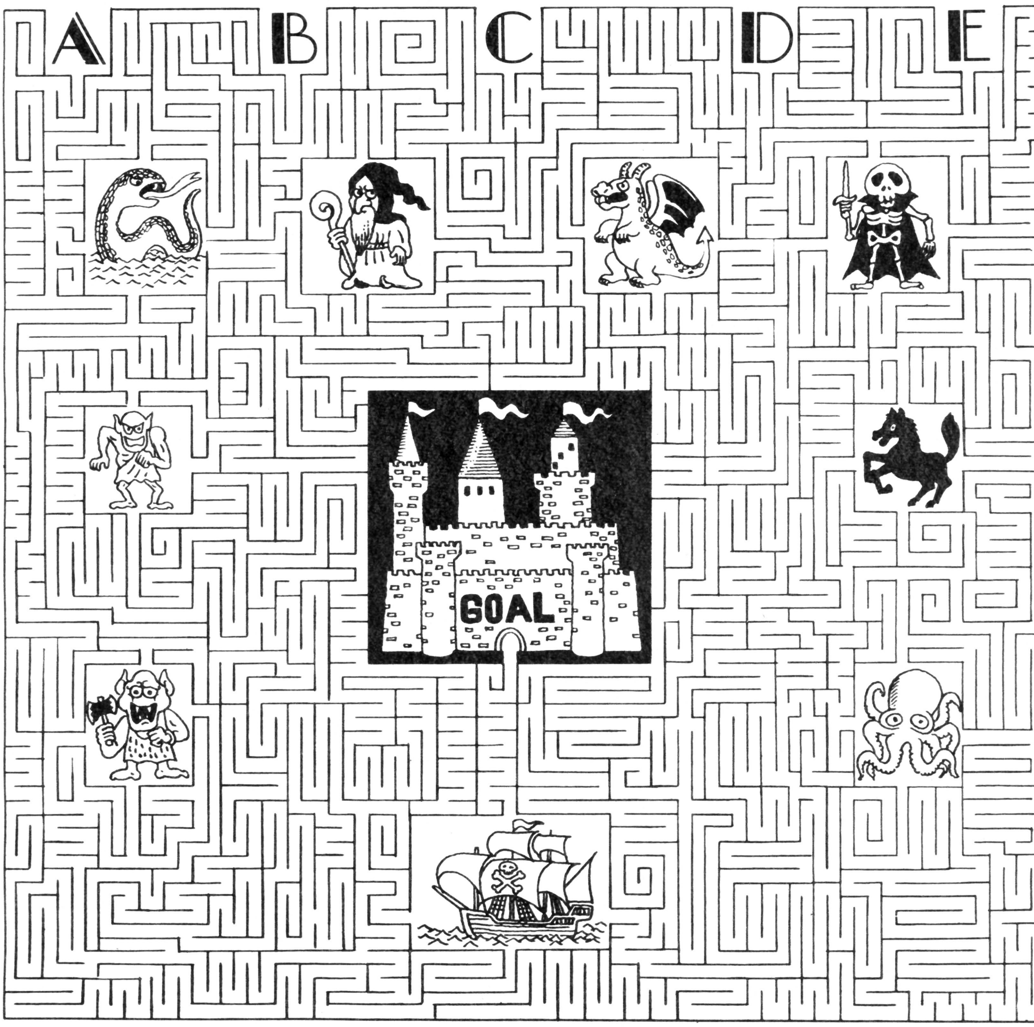


イラスト／原美恵子

PUZZLE QUIZ

パズル制作／草野公平

ウルティマ迷図



登場！ パズル版「ウルティマ迷図」

さあ、今月のパズルクイズは、全米人気ナンバーワンソフトの『UltimaⅢ』だよ。

7月号の大特集（37ページ）をジュクドクしたあなた、または、ボードゲームのRPGで腕をみがいたキミなら、勝利はもう目の前だね。

さあ、いま、A～Eの5つのパーティーが諸悪の根源デス城をめざしています。しかし、行く手にはモンスターや海賊船が待ちかまえている。

パソコンゲームと違って、床は攻撃してこないけど、どのパーティーも3回敵に負けると敗退。さてGOALにたどりつけるのはどのパーティー？

ハガキに正解を書いて、〒160　東京都新宿区四谷1-8-14四谷一丁目ビル6F　コンプティーク編集部、パズル係に送ってね。しめきりは、昭和61年9月7日、正解者の中から抽選で5名に、コンプティーク特製Tシャツをプレゼントします。

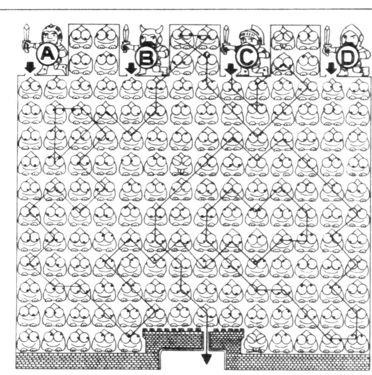
先月の解答

先月の“ドラゴンクエスト・アイメイズパズル”、みんな解けたかな？

やっぱり、Ⓐ、Ⓑ、Ⓒ、Ⓓと順番に、地道に解いてみるのが、早くEXITに到達するコツなんじゃないかな？

とはいっても、ちょっと油断すると、性格の悪そうな、舌を出したスライムにぶつかっちゃって、くやしい思いをすることも多かったのでは？

目の方向にたどっていくうちに目がまわっちゃったりとか。



ま、てなわけで、先月号の正解は、上のイラストのとおり、Cの騎士ということです。いちばん性格良さそうな騎士が勝利をつかんだと思わない？

はみだし情報：7月号の『ザナドゥ・間違いさがしクイズ』のTシャツ・プレゼントの当選者は、石川県の平智雄クン、埼玉県の有村匡志クン、長野県の平林圭クン、岩手県の多田雅一クン、愛知県の山出省二クン、以上の5名です。さっそくTシャツ送ります。待っててネ。

COMPTIQ BILLBOARD

読者のための伝言板です。未成年者による売買・交換などは、保護者の認め印を忘れずに。このコーナーでの売買は当事者間で行われるもので、トラブルが生じても編集部では責任を負いかねます。

譲りたい

●PC8801用ソフト(5D&T)を2000円以下で譲ります。80本ほどしかないのでお早めに!! 詳しいソフト名は書ききれないのでW〒(できれば封書)でご連絡ください。(『キャッスルエクセレント』『ライーザ』etc.) 〒310茨城県水戸市本町1-5-1 大沼伸一

●ファミリーコンピュータ本体を8000円、ファミリーベーシックを8000円、14型カラーＴＶを20000円にて譲ります。W〒で連絡してください。〒502 岐阜市粟野東3-376 松久正幸

●ＰＣ8801ｍｋⅡＳＲ用ジョイスティックJOY-88 SRを2500円で。PC6001 mkⅡ用ソフト『リザード』『ミステリーハウスⅡ』『頭脳4989』『フロントライン』『ヴォルガード』『ミッドナイトマジック』『チョップリフター』『スパルタンＸ』『テラ4001』『サラダの国のトマト姫』『ドアドア』『野球狂』を各500円で。ファミコンソフトとの交換も可。まずはW〒で。〒591 大阪府堺市野尻町307-45 福田晋一朗

●ファミコン用ジョイスティック(ウイング・コマンダー)を希望価格で。キズなし。箱、説明書あり。箱も中身も新品同様。まずはW〒で。〒933 富山県高岡市中川上町8-20 岩見尚彦

●ゲームソフトがたまりすぎたのでいらないテープソフトやディスクソフトをタダで譲りたいと思います。(ＰＣ88用)ほしい人は60円切手２枚を同封の上、下記に連絡してください。P.S. 全部ホンモノ。『ハイドライド』『ディグダグ』『大脱走』他。〒849-13佐賀県鹿島市大字納富分甲101-13 溝口正昭

●ソニーMSX2HB-F500とディスプレイ(KV-14GR2)と付属品と関連図書を９万円以上で(`86、3月購入)。送料負担してください。W〒で連絡してください。〒400 山梨県甲府市住吉2-3-23 泉川秀幸

●『マイティ・ボンジャック』『忍者ハットリくん』を各2500円以上で。『ルート16ターボ』『ゴルフ』『1942』『ドンキーコングＪｒ』を1500円以上で。『JOYボール』を2000円以上で。本体＋ディスク３枚を３万円以上で。(他のソフトとの交換も可)。希望価格を書いてW〒で。〒479 愛知県常滑市本町3-96 水上健彦

●ＭＳＸ用テープ『ハイドライド』『デゼニランド』『惑星メフィウス』『ドラゴンスレイヤー』『黄金の墓』『ゴーストバスターズ』『ディスクウオーリア』を各1500円で。ＲＯＭカートリッジ『ロードランナー』『ヴォルガード』『ピットフォールⅡ』『機動戦士ガンダム』を各1000円で。すべて箱、説明書付。なるべくまとめて買っていただきたい。先着順。送料は希望者負担でまずはW〒で。〒113 文京区湯島2-7-3湯島フラット201 角田典彦

譲ってほしい

●ファミコン用ソフト『1942』『忍者じゃじゃ丸くん』、『ゼビウス』を各2000円以内、『アーガス』『バルトロン』『ソンソン』を各3000円以内で譲ってください。(いずれも送料込)希望価格と箱、説明書の有無を明記してW〒で連絡を。〒291-11千葉県君津市福岡172 安田光寛

●ＸⅠシリーズ用ソフト(テープ)『軽井沢誘拐案内』を2000円以内で。(送料込み)箱、マニュアルなどが全部そろっていてなるべくきれいなものを望みます。箱、マニュアルの有無と希望価格を書いてW〒で連絡を。〒877 大分県日田市丸山2-4-48 中村広樹

●ＸⅠ用テープ版ベーシック(いちばんふるーいＸⅠやＸⅠ-Cについてたやつ)を1000円以下で売ってください。コピーでもかまいませんが、５回以上コピー成功を確認してください。(裏にアプリケーションも入ってるとＧｏｏｄ)月末まで待ちます。まずはW〒で。〒010 秋田県秋田市泉一ノ坪20-20 坂井一郎

●ＦＭ-77用の3.5Ｄ版『ウィザードリィ』『アークスロード』『ファイヤークリスタル』箱、説明書付を各3000円で。まずはW〒で連絡を。〒959-11新潟県南蒲原郡栄町帯織8636 関崎嘉則

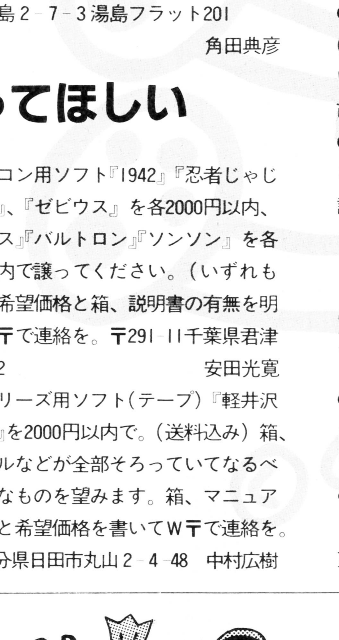
●ＦＭ77用の『ライーザ』『ブラスティー』(3.5Ｄ)の箱、説明書付きを各3000円ぐらいで。W〒で連絡を。〒247 神奈川県鎌倉市小袋谷2-11-15 五十嵐雅風

●ファミコン用ソフト『ドラゴンクエスト』を3000円くらいで。箱、説明書の有無を明記してW〒で連絡を。送料はこちらで。〒671-15兵庫県揖保郡太子町東出3-14 横田康

交換したい

●当方のセガＳＣ、ＳＧシリーズ用『チョップリフター』『オーガス』『チャンピオンシップロードランナー』の３本を、あなたの『スターフォース』(セガ用)と交換してください。W〒で連絡してください。〒141 東京都品川区上大崎1-19-6 日景泰之

夏休み大プレゼント応募方法



“夏休み大プレゼント”の当選者は、とじこみハガキのアンケートに答えてくれた人の中から抽選で決定します。ハガキには、今月号で良かった記事を３つ選んで○、つまらなかった記事を３つ選んで×を、それぞれ所定の欄に記入してください。また、その他記入事項ももれなく書きこんでください。

当選者の発表は、プレゼントの発送をもってかえさせていただきます。しめきりは昭和61年９月７日です。官製ハバキは無効です。

 イラスト／原美恵子

注：W〒は往復ハガキか、返信用封筒を同封した手紙のことです。

●当方のＦＭ77ソフト『ハイドライドII』をあなたの『ザナドゥ』ｏｒ『リグラス』と交換してください。まずはＷ〒で。〒731-01 広島市安佐南区縁井４-29-20　福本紳二

●当方のＦＭ77ＡＶの『ザナドゥ』ｏｒ『ハイドライドII』(3.5D、箱、マニュアル有)とあなたのＦＭ77ＡＶの『ウィザードリィ』or『テグザー』ｏｒ『蒼き狼と白き牝鹿』と交換してください。まずはＷ〒で。〒156 東京都世田谷区楼丘４-15-4-105

土生貴宏

●当方8801ｍｋII用『ブラスティー』とあなたの8801ｍｋII用『ファイナルゾーン』を交換しましょう！ くわしくはＷ〒で下記まで。〒929-01石川県能美郡根上町大成町

石地昭博

●当方のファミコン用ソフト『スターラスター』『バトルシティ』の２本１組をあなたの『テグザー』と交換しよう。まずはＷ〒で。〒194-01東京都町田市真光寺町1377

藤田雅一

●当方の『ジッピーレース』ｏｒ『ポートピア殺人事件』or『ドルアーガの塔』or『タッグチームプロレスリング』とあなたの『ドンキーコング』or『ドンキーコング Jr.』or『ドンキーコング３』or『レッキングクルー』と交換してください。まずはＷ〒で。〒468 愛知県名古屋市天白区久方１-149　相生山団地18-204

伊藤仁

会員募集etc.

●『ＯＢＦクラブ』会員募集！

当クラブはＰＣ8801シリーズユーザーのためのクラブです。活動内容は、主にソフトの情報交換です。(ＡＶＧはかなり教えられるつもりです) 入会金、会費はありません。入会希望者は60円切手同封で。案内書を急送します。〒330 茨城県土浦市荒川沖南区１-７

湯原俊夫

●パソコンクラブ“ＳＴＥＰ”会員募集

当クラブは、ＰＣ8801シリーズを使用している人のためのクラブです。内容は、ソフトの情報交換と月１回の会報発行です。入会希望の方は、60円切手同封のうえ、下記に連絡してください。〒231 神奈川県横浜市中区本牧２丁目355-7-303　伊藤高博

●ＰＣ8801のディスクユーザーのみなさん、ただ今、『WHITE PLANE』では会員を募集しています。内容はＡＶＧのヒント、ＲＰＧの改造＆ヒント、かくしコマンドなど。会費は、月350円で、月１回の発行です。希望者は、60円切手を２枚同して下記へ。〒410 静岡県沼津市上香貫三貫地1188-３

大蔵綾

●『サークル18禁』会員募集

当クラブは88シリーズを持っている、18歳以上の方のためのサークルです。内容は、アドベンチャー、RPGのマップ公開、月１～２回の会誌発行、イベント等もりだくさんです。年会費1000円、入会金不要、60円切手を同封した封筒にて。〒815 福岡県福岡市南区老司652-51　平野正二郎

●「88-ＰＣＲ.club」会員募集中！

当クラブではＰＣ8800シリーズ＋ディスクのユーザーの方を募集中です。主な活動はAVGやRPGの情報交換。返事は100%！60円切手を同封してね。〒350-13埼玉県狭山市入間川1510-5　西條浩之

大江戸 裏ワールド

中野豪



先月の懺悔!!

さあ、今月も懺悔の時間がやってまいりました。懺悔のある人よっといで。

まずは、〝クラッシュ〟のページの『メルヘンヴェールII』でアイテムやモンスターのキャプションや名前に一部間違いがありました。正解は今月号の〝クラッシュ〟に載せてあります。

続いて、54ページの『ドラゴンクエスト』の海のほこらのマップに間違いがありました。本当にごめんなさい。

さて、お次は152ページのメロディ・データ。データリストの一番最後の行、

D2L8DDDDG4EEC<B4A&A1R1$

は正しくは

D2L8DDDDG4EEC<B4A&A1R1

$

です。本当にごめんなさい。心から反省しております。

そして、先月号のビルボードに掲載した桐原秀文クンの住所は〝南城西2-13-18〟ではなく〝南城西2-3-18〟の誤りでした。

では、今月の懺悔終了！



ラジオはダイヤル1242
ニッポン放送

「河合その子
拝啓その子です」



「河合その子　拝啓その子です」

放送時間

東　京　ニッポン放送　毎週日曜日／午前11時30分〜正午
名古屋　東海ラジオ放送　毎週日曜日／午前10時30分〜11時
大　阪　毎　日　放　送　毎週日曜日／午前8時30分〜9時

提供　森永製菓株式会社

パソコンミュージックゼミナール



講師：広野幸治
連載その⑨

MUSIC SEMINAR

ハローエブリバディ、元気かい？　ミュージックゼミナール第9回は、実際に市販のコンポーザソフトを使って、パソコンにデータを打ちこみ、演奏させてみることにしよう

FMミュージックコンポーザ

先月号のゼミナールでは、パソコン用音楽ソフトのあれこれについて紹介したけど、みんな覚えているかな？

音楽ソフトには、レコーダタイプやコンポーザタイプなど、いろいろな種類のものがあるんだったネ。今月はこのなかから、コンポーザタイプのソフトに焦点をあてて、どんなふうにしてパソコンにデータを入力したり、自動演奏させたりするのかを、具体的に見ていくことにしよう。

といっても、同じタイプのソフトでも製品ごとにずいぶん機能や操作方法がちがうので、今回はヤマハのＭＳＸ用ソフト「FMミュージックコンポーザII」(以下ＦＭコンポーザと略す）を中心に話を進めることにする。前にも述べたけど、ＭＳＸとヤマハの専用ＦＭ音源ユニット、それにこのＦＭコンポーザの組合せは、いまのところもっともコストパフォーマンスの高いパソコン用音楽演奏システムなんだ。

ＦＭコンポーザでは、演奏データが「楽譜」のかたちで画面に表示される。たとえば、データを入力するときには、画面にうつった「五線譜」に音符を書き並べていくという方式をとる。操作も、パソコンキーボードで音の高さや長さを指定していく方法のほかに「マウス」を使って行うことができるので、たいへんラクだ。画面上の楽譜に書き入れることができる音楽記号も種類が多く、普通の楽譜にでてくるようなものは、ほとんどすべてサポートされている。しかも、それらの記号がほぼ指定どおりに演奏されるのだ。

これらの記号は、英字コマンドのかたちで入力するのだが、そのメニューの一部を図にのせておこう。

1od 2od 1ou 2ou loco	coda dc ds fine rpb= rpe rpn= segno tocoda	key= poly= time=
accel= atempo ferm= rit= tempo=	bank= bar= bcopy= clear= copy= help part= score	epd= epu= mtra= port= sus= tra= tune= vol= #=
< > ^ sfz ppp pp p mp fff ff f mf		1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 = , # b
. _ len	play=	

▲図1：ＦＭコンポーザのコマンド一覧。この他にMIDIやファイル関連のコマンドがある

音源ユニットのほうは、ヤマハのＦＭシンセ「DX-21」などにほぼ匹敵する能力を備えており、コンポーザから利用する場合には、最大8音までの演奏ができる。しかも、8つの音のそれぞれに、ちがう音色をわりあてることができるのだ。これは、ホンモノのシンセにもちょっとできない芸当で、普通は8色のちがう音色を出そうと思ったら、8台のシンセが必要になってしまう。つまり、ＭＳＸ＋音源ユニットだけで（声部数の制限はあるものの）コンポふうの演奏が可能なわけだ。

さらにこのユニットは、MIDIインタフェース機能も備えているので、コンポーザで入力したデータをMIDI端子から送り出して、ＦＭ音源ユニット以外のMIDI対応シンセサイザなどを演奏することまでできる。

これでユニットが3万、ソフトが1万でおつりがくるのだから、格安というほかない。音質のいい演奏を手軽に楽しみやい向きにはうってつけだ。

FM音源ユニットをはめこむ

さて演奏を行うためには、必要な機材をセットしなければならない。実際にFMコンポーザを使うための準備について見ておこう。このあたりは先月号でもちょっと紹介したけど、もう一度確認しておくことにする。

図2がMSXを中心にしたミュージックシステムの接続図だ。まず、FM音源ユニット（SFG-05）だけど、これはMSX本社の専用スロットに差しこんでやる。このスロットは、ヤマハのMSX（YISやCXシリーズ）のみに設けられているもので、FM音源ユニットはここにすっぽりと納まり、本体内に隠れてしまうしくみになっている(残念だけど、ヤマハ以外の他社のMSXを持っているひとは、専用のユニットコネクタを購入し、それを使ってソフトのカートリッジをさす標準スロットに音源ユニットをつないでやらねばならない)。

FM音源ユニットには、3種類の端子がついている。AUDIO OUT、MIDI IN/OUT、専用ミュージックキーボード用端子の3つだ。AUDIO OUT(音声出力端子)は、L／Rのステレオ出力になっているので、これをピンケーブルでオーディオ装置につないでやる。これで、MSXで鳴らした音が、アンプとスピーカを通じてボクらの耳に聞こえるようになる。



ミュージックキーボード端子は、楽器鍵盤のかたちをした専用のキーボード（YK-01など）をつなぐためのものだ。この鍵盤は、あると便利（FM音源ユニットを利用して、リアルタイムで演奏できる）だけど、なくてもFMコンポーザを動かすことはできる。MIDI端子は、FM音源ユニットだけを鳴らすぶんには関係ないので、とりあえず放っておこう。

FMコンポーザをたちあげる

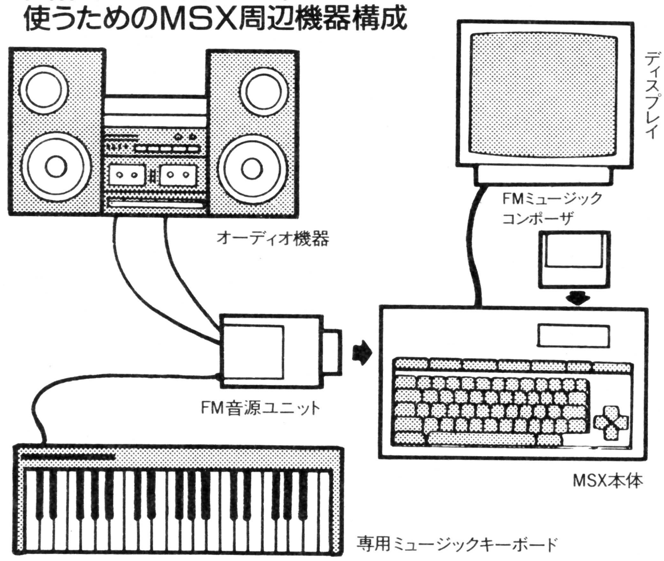
さて、これでハードの準備は完了だ。セッティングが終わったら、FMコンポーザのカートリッジを標準スロットに差しこもう。MSXのスイッチを入れると、コンポーザが自動的にたちあがり、画面に白紙（本当は画面の背景色は青いんだけど）が現れる。

コンポーザを動かすには、以上の機器があればなんとかなるんだけど、実際にはあると便利な機材がもう少しある。

そのひとつは「マウス」。MSX用のマウスは、ジョイスティック端子につないで使うものだが、これで手の動きにあわせてマウスカーソルを動かし、画面上の位置をピタリピタリと指し示せるようになる。五線譜の望みの高さのところでカーソルを止めて、マウスボタンを押せば、そこに音符が書きこまれる。この他にも、マウスを使えばメニューに並んだコマンド名の上でボタンを押すだけで自動的にそのコマンドが入力されるので、ほとんどキーボードに触れなくてもFMコンポーザの操作ができる。マッキントッシュほどの操作性ではないにせよ、かなり入力作業を楽にしてくれる。

もうひとつはフロッピーディスクドライブだ。これの便利さについては、あらためて述べるまでもないだろう。残念なことに、MSX用のディスクドライブは価格が高く、購入にはかなりの決心がいるだろう。けれども、データを読み書きする速さなどは、カセットテープとは比べものにならない。一度使ったら絶対手放せないはずだ。

図2：FMミュージックコンポーザを使うためのMSX周辺機器構成



コンポーザ用編曲法

それでは、実際に楽譜を入力していく手順や、注意点などについて説明して行くことにしよう。例として、図3のような楽譜を入力することを考える。

実をいうと、シンセサイザなどに自動演奏をさせるには、音楽、それもとくに「編曲」に関するかなりの知識が必要になる。というのも、パソコンミュージックでは、1台でゆうにバンド1組分ぐらいの楽器音をコントロールできてしまう。

てことは、つまりそれら全部について、どんなフレーズを弾かせればいちばんフィットするのか、全体の中でどのパートを受け持つのがいいのかといった、それぞれの楽器の特長をつかんでいないと、全体として美しいアンサンブルを作り出すことができないことになる。3声しかなかったパソコン内蔵音源の場合とはちがって、メロディーに副旋律ぐらいをつけておく程度の簡単なアレンジ(編曲)でOK、ってわけにはいかないんだネ。

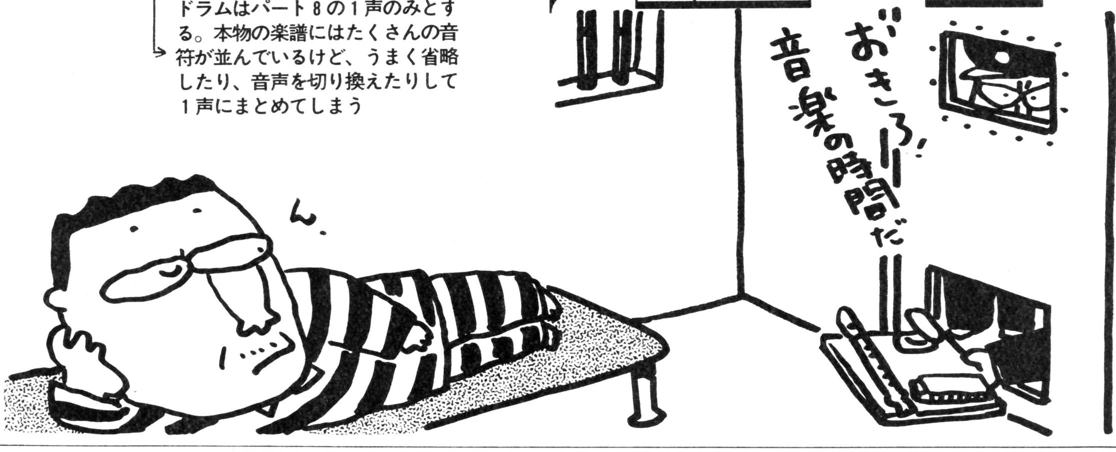
けど、こうした「曲のアレンジ」に関する知識は、そう簡単に身につくものではなく。たくさんの音楽を聴きこんで経験をつまないと得られない。そこでおススメしたいのが、市販の音楽雑誌などに載っているバンド用の「スコア譜」を参考にすることだ。

「スコア譜」っていうのは、下に掲げた図3のように、楽器別の楽譜を縦に並べてひとめで見わたせるようにしたもの。これをよーく見て、いろんな楽器がどんなパートを受けもち、どんなフレーズを得意とするのかを覚えていこう。

ふつう、バンド内でどれかのパートを受け持つ場合には、自分のパートの段に注目して練習し、そのフレーズのみを弾けるようになればいい。けど、パソコンで全体を演奏する場合には、ひとりで全部のパートのデータを入力してやる必要が出てくる。いってみれば、バンド全体のめんどうをみる指揮

図3





者の役割をはたさなくてはならないわけだ。

なんて大変なんだ、と思うひともいるかもしれないけど、スタジオに入って、個別に練習して、音合わせをして……という本物のバンド演奏の手間を考えれば、はるかに手軽といえる。

特に、簡単なヘッドアレンジ（本格的な編曲を行う前に、だいたいの構想をまとめること）を試してみるときなどは、人もいらず、場所もいらず、まさに最適のシステムといえる。

パートのわりあてを決める

さて、市販のスコア譜をFMコンポーザに入力する場合、いちばん頭を悩ませるのは、8声をどういうふうに各楽器にわりあてるか、ということだ。いくらFM音源ユニットが8つの音を同時に出せるとはいっても、市販のスコア譜をそのまま入れようったって、それは無理というもの。演奏の厚い部分では、あっという間に音数が足りなくなって、どうしてもいくつか省略しなければならない音符がでてくる。

ポピュラー音楽では、コンボ演奏をやるときの楽器の構成は、メロディー、コード、ベース、リズムの4パートが普通だ。このうち、リズムはドラムで、ベースはベースギターで、コードはピアノやギター、オルガンなどで行うことが多い。この3種の楽器の伴奏にのせて、ボーカルやリード楽器がメロディーを奏でる。図3の譜面では、メロディーに2声、ピアノに4声、ベースとリズムに1声ずつをわりあててみた。

この構成は、いろんな曲にだいたいあてはまるハズだ。メロディーは主旋律と副旋律で2声あればなんとかなる。コードについては、3声ではちょっと苦しくて、テンションを含むモダンな感じのコードを出すためには、4声欲しいところ。ベースは楽器の性格上、1声で十分だ。

残るリズムだけど、これはFM音源ユニット自体にあまり打楽器の音のバラエティがないので、テンポを刻む程度のつもりで、1声だけ軽くいれておく、他に考えられるパートのわりあてとしては、上記のコードのうち1声をさき、メロディーかリズムの強化にまわすような編成もあるだろう。

あまったパートを有効活用

FMコンポーザでは、音色の指定には「♯＝」というコマンドを使い、その後に音色番号を書いてやる。音色の数や種類はミュージックマクロの場合と同じで、全部で46種類となっている。もちろん、自分で作成した音色をロードして使うこともできるんだ。

音色の切り換えは、楽譜上のどの位置にも指定できる（♯＝いくつと指定した所から、その音色に切り換えて演奏される）から、曲の途中でいろいろ切り換えてもかまわない。

たとえば、同じ曲のなかで、ある部分はメロディー2声・コード4声、別の部分はメロディー3声・コード3声というふうに、必要に応じてわりあてを変えてやれば、幅のある演奏ができる。

パートごとにフレーズをわりあてると、よく1パートだけ長々と休符が続いてしまうことがある。（とくにコード楽器の4声目など）こんなときはもったいないから、さしさわりのない範囲で、副旋律などをはさんで、8声全部を効率的に活用しよう。

また、リズムについても、1声をまめに切り換えて変化をつけるという方法もある。

データ入力の手間を省く方法

さて、実際にFMコンポーザに触れてみるとわかると思うんだけど、ひとつひとつの音符について、長さと高さを指定して五線譜にはりつけていく作業は、（いかにマウスがあっても）相当にめんどうで手間がかかる。そこで、徹底的に利用したいのが「コピー」機能だ。

図3の楽譜の場合、メロディパートをユニゾン（同じメロディーを1オクターブ上下に平行して演奏すること）にして厚みを出している。FMコンポーザの上では、これを1・2のパートに分けて別々に入力しなくてはいけないわけだが、そっくり同じフレーズを二度も入力するのはバカバカしい。そこで、必殺コピー機能を使うわけだ。

パート1のメロディーを入力し終わったら、コピーコマンドを使いそれをそっくりパート2に複写する。それでもって、パート2の頭のところに「1od」（1オクターブダウンという意味）と書き加えておけば、たちまちユニゾンのフレーズのできあがりとなる。

これに限らず、一般に楽譜には、まったく同じ繰り返しとか、非常によくにた部分が何回もでてくることが多い。ちょいとコピーして、一部分だけ書き換えれば、たちまち別のフレーズができあがってしまうことが多いのだ。

とくにこの傾向はリズムやベースのフレーズに多く、リズムパートなどは4〜5のパターンを作成しておいて、適当にコピーを繰り返して組み合わせるだけで完成してしまう。

なにしろ全部のパートのめんどうを一人でみなきゃならないんだから、こういう「手抜き」できるところはなるべく手を抜いてデータを作成しないと、途中でイヤになちゃうゾ。

データのオリジナルを残す

前にも述べたように、FMコンポーザには、強弱や音色、テンポから、作成したデータをMIDI出力するためのものまで、実にたくさんの指定記号が用意されている。これらを使えば、非常にこまかい表情をつけた演奏が可能だ。パソコンによる演奏でいちばん耳ざわりなのは、演奏が機械的で均一すぎること。だから、こうした人間らしい細かい表情を出せる機能があることは、とてもウレしい。けれども、こうした演奏上のニュアンスをつけるのは、作業的に最後に行ったほうがいい。というのも、せっかく作ったデータは、なるべくたくさんの演奏システムで使えるようにしておきたいからだ。

手順としては、音程と音高のみの骨組みデータを作り、オリジナル版として保存しておく。そのうえで、FM音源ユニット用にこまかく音色や強弱の指定を加えたものを、別バージョンとして作成する。これなら、もし将来、MIDI対応シンセやリズムマシンを買ったときも、オリジナル版に少し手を加えるだけで、新しいシステム用のデータがカンタンにできあがるというわけだ。

RCE-PC 98/88

以上、FMコンポーザでデータを入力するときに役立つ知恵を紹介してきたわけだけど、最後にPC98／88ユーザーのために、専用のコンポーザソフトの機能と使い方をざっと説明しておこう。

はっきりいうと、98／88用には、MSXのように画面に楽譜のかたちでデータを表示したり、編集／演奏したりできる手ごろなソフトはまだない（ダイナウェアという会社から、その手のソフトの発売が予定されており、そうとうすごい機能を備えているらしいが、予定価格も10万円以上とムチャクチャ高い)。いまのところ、もっとも使いやすいコンポーザタイプのソフトは、数字で音符データを入力する「RCE－PC98／88」というソフトだ。

このソフトは、完全にMIDI楽器コントロールのために作られたもので、演奏のためにローランド製のMKS－7という音源装置など、各種のMIDI楽器が最低でも1台必要になる。さらに、98／88とこれらの楽器をつなぐためには、専用インタフェースボードと、MIDIプロセシングユニットというものが必要だ。てなわけで、98／88でまともに音楽演奏をやろうという場合には、まだまだうんとお金の覚悟がいる、というのが現状だ。

98とシンセのつなぎかた

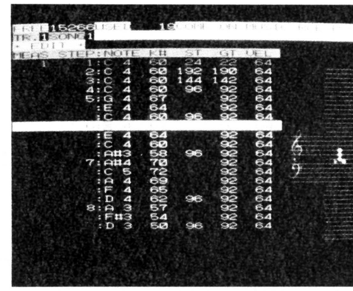
図4に、PC98／88とMIDI対応シンセのつなぎかたを載せておいた。PCの本体裏にある拡張スロットに、インタフェースボードを差しこみ、ボードについているコネクタを専用ケーブルでMIDIプロセシングユニットにつなぐ。

このユニットは、シンセとPCのあいだに立って、MIDIデータの交通整理の役割をしてくれるもので、ユニット自体がかなりの処理能力を備えており、データの入出力作業を分担してくれる。おかげで、パソコンのほうはよけいなことは考えずにデータの作成や編集処理に専念できる。

プロセシングユニットとMIDIシンセの間は、MIDI仕様のケーブルでつないでやる。シンセのオーディオ装置をつなぐのは、MSXの音源ユニットの場合と同じだ。これで、MIDIデータがPC→プロセシングユニット→MIDIシンセと流れてシンセが駆動され、シンセ→アンプ→スピーカと音声信号が伝わって、晴れて音が聞こえることになる。

鍵盤からデータを入力

図4のセッティングが完了したら、RCE－PC98／88のディスクをセットして、パソコンの電源を入れよう。イ



▲**写真1**：RCE-PC98のデータ入力画面。音の高さや長さが英数字で表わされている

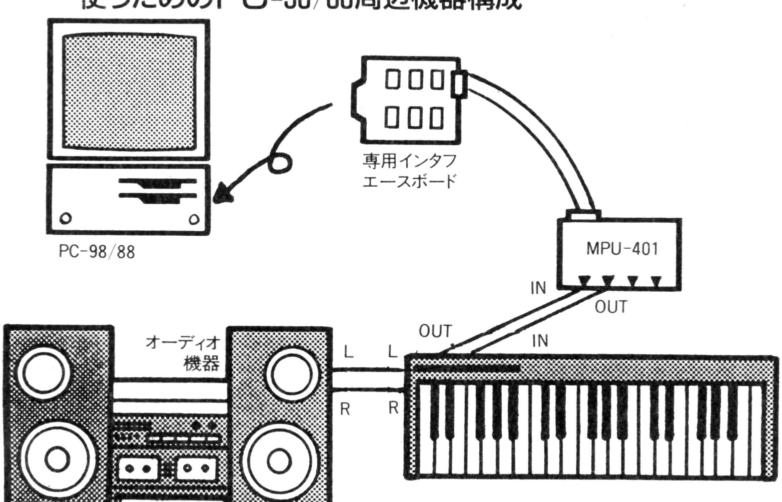
ンタフェースやユニットが正しくつながれていないと、ソフトはたちあがらないから、そのつもりで。

さて、RCEのデータ入力画面は、写真1のように、英数字が縦にずらずら並んだものだ。英数字の意味は、左から小節番号(MEAS)、音符番号(STEP)、音名（NOTE)、鍵盤番号（K#)、楽譜上の音長（STEP TIME)、実際の音長（GATE TIME)、音量（VELOCITY）となっている。横に細長く反転しているのがカーソルで、この位置に数字で音符データを入力していくわけだ。

さすがに、この数字の列を見てメロディーを思い浮かべられるようになるには、そうとうな訓練が必要だ。けど、8トラックのそれぞれがポリフォニックという仕様は、MSXのコンポーザとはくらべものにならない自由度だ。英数字で入力、というのも一見いかにもめんどうくさそうだが、慣れてくるとけっこうなスピードで打ちこめるようになる。よけいな親切さのないかわり、実用に徹した設計ともいえる。

もうひとつ特長的なのは、MIDI楽器の鍵盤を利用して、リアルタイムで弾いたままのデータを取りこめる点だ。望みとあらば、レコーディングされるMIDI情報の中から、ノートオン／オフとベロシティ情報だけを取り出して、骨組みだけのデータとして保存できる。まちがえたり、気に入らない部分は、あとで1音ごとに修正すればよい。また、FMコンポーザと同じように1音ごとに入力していく場合でも、鍵盤を使って音の高さを指定することができる。こうした面にも、プロ向けの意識が感じられるネ。いろんなタイプのコンポーザ、みんなも試してみてくれ。そいじゃ、オルボワール！

図4：RCE-PC98(RCE-PC88)を使うためのPC-98/88周辺機器構成



HARD PACK PAGE



ZOOM UP

グラフィックで遊ぶ PART2

周辺機器編

先月に続き、今月も「グラフィックで遊ぶ」のだ。約束通り今回はグラフィックの世界を広げてくれるパワフルな周辺装置をズームアップ。

最近は、思いのほかこの手の装置が安くなってきているんだぜ！

マウスだけじゃもの足りない

パソコングラフィックをやるときの代表的な周辺装置といったら、なんてったって「マウス」だ。

マウスは、グラフィックで遊ぶ時には最低限必要なもので、もうご飯におけるお米、コーヒーにおけるコーヒー豆的存在だ。マウスは、アイコンを選んだり、線を引いたり、丸や四角を描くときにゃとても便利な代物、これなしじゃ、ちょっとグラフィックをすることなんて考えられない。

でも、どんなものにも、おのずと限界というものがある。マウスには不向きなことだってあるんだ。たとえば、写真のような画面の作成。リアルな画面をマウスで描くのは気の遠くなるような作業が必要になる。

これは、何もマウスの責任じゃない。どんなにおいしいコーヒー豆でも、豆だけじゃ、カフェオレやウィンナが飲みたい時には満足できないのと同じだ。カフェオレならミルクをウィンナならクリームをカプチーノならシナモンをちゃんと用意するのが筋ってもんだ。

マウスはいわば筆やコンパス、定規のようなもので、あくまでもグラフィックを「手描きする」時の道具にすぎない。前回紹介した日本ビクターのMSX2「HC—95」AVがすごかったのも、マウスの他にテレビやビデオから映像を一瞬のうちにパソコンに取りこむ機能があったからにほかならない。

今回は、数々あるグラフィック用の周辺装置の中から、「タブレット」、「イメージスキャナー」「画像入力用カメラ」など表現の幅を広げる入力用装置を紹介しよう。

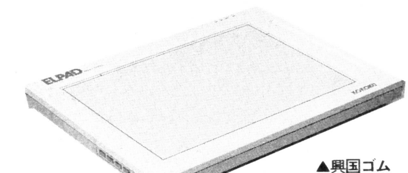
「タブレット」は、マウスより手描きに近い感覚で絵を描くことができるし、「イメージスキャナー」は、コピーをとる感覚で平面に描かれた絵をパソコンに取りこむことができる。きわめつけは「画像入力用カメラ」。まるで写真をとる感覚で、映像をパソコンにピンナップできる。パソコンが目を持ったみたいなものだ。

それでは、第2回のスタートだ！

手描きに近いタブレット

マウスは手描きするための道具だが、長年鉛筆や筆で本当に手描きをしてきた僕らにとって最初はその感覚がつかみづらい。どうも思ったように描けないのだ。

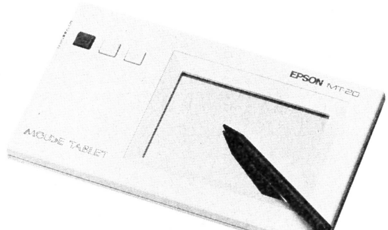
思うにこの理由は、マウスの方向性と感度にあるようだ。



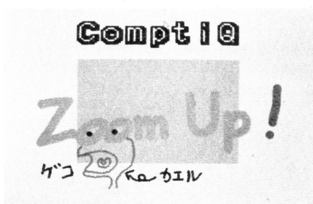
▲興国ゴム工業「エレパッド モンキー」シリーズ。価格69,800円(A4サイズ)、79,800円(B4)、99,800円(A3)。マウスとしても使え、指で入力することもできる

マウスは、自分自身がどの程度動かされたかをパソコンに伝える装置だ。斜めに持たれていると、当然ながら、人間様が真横に動かしたつもりでも、「斜めに動かされた」とパソコンに報告してしまう。この辺のカンが、最初つかみづらい。

それに、マウスのなかにあるボールが、台の表面の状態によって動かなかったり、ハネたりして予想外の絵を描いてしまうこともある。その点、最初から四角い枠の中で描く「タブレット」は、より手描きの感覚に近い。



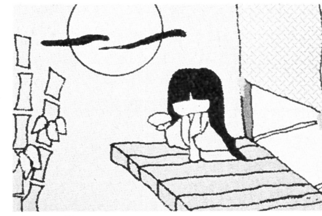
▲エプソン「マウスタブレットMT-20」14,800円
タブレットの入門機。マウスがわりにも使える。入力パネルが狭いが、カーソル移動速度を変えられるので意外と大きく描ける



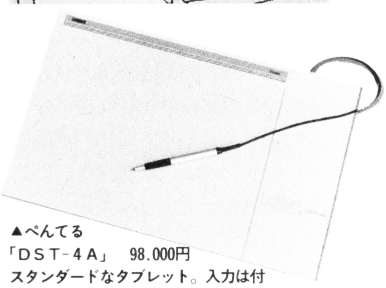
◀MT-20で書いたカエル

「タブレット」は「デジタイザ」とも呼ばれることがあるが、どちらもペンのようなもので、枠の中を触って絵を描く装置だ。

マウスが自分がどう動かされたかをパソコンに伝える装置であるのに対して、タブレットは、「今、どこを押されている」と、押されている位置をパソコンに伝えてくれる。



◀DST-4Aで描いた絵



▲ぺんてる「DST-4A」 98,000円
スタンダードなタブレット。入力は付属の専用ペンを使う。大きさは最大A4サイズ。デモ用ソフトが付いてくる

枠の中で線を真横に引けば、たとえタブレットがどんな向きに置かれていても、画面では真横に線が引かれる。ここがマウスより手描きに近い由縁だ。

コピー感覚のスキャナー

「タブレット」は手描き専用の装置で、できあがる絵はマウスとそう変わりはない。リアルな絵を描くには不向きだ。その点「イメージスキャナー」はまるでコピー機だ。使い方もコピーそっくりで、上にあるガラス面にコピーしたい絵や写真をのせてスイッチ、ポンでOK。

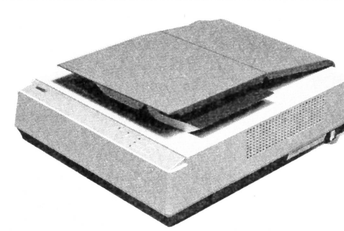


▲日本電気「PC-IN501」価格298,000円。パソコン用イメージスキャナーの草分け的存在。読みとりはA4サイズまで。入力された画像データはモノクロになる



◀PC-IN501で読みこんだ7月号の表紙(モノクロ)

平面に描かれたものや、写真を取りこむには、このイメージスキャナーが最適。手描きでは、何時間もかかりそ



▶システムクォリティー「IS-200」価格は248,000円。オーソドックスなイメージスキャナー。PC-9800、FM 16β用はインターフェイス、デモソフト付きで268,000円

■■グラフィックソフト一覧■■

ソフトウェア名	対応機種	問い合せ先	特徴	価格
Ink Pot	PC-8800シリーズ	アスキー	ペン先をエアブラシ等14種類にかえることができ、37種類のタイルパターンを持っている。したがって色々な表現が可能。「エレパッド」「PC-IN501」「MT-20」「DST-4A」などが使える。	18,000円
Funny	PC-9800シリーズ	アスキー	カラーは4096色、700種類のペン先を持っている。「エレパッド」「MT-20」「DST-4A」などが使える。各種デザインワークなどにむいている。	22,000円
アートマスター88	PC-8800シリーズ	アスキー	筆の形や、色を自由に作ることができる。日本語ワーフロ「ユーカラ」のデータを取りこむこともできる。ぺんてるの「DST-4A」などが使える。	19,500円
アートマスター98	PC-9800シリーズ	システムソフト	拡大、縮小などが自由にできる。描いた絵をフリンターにハードコピーすることもできる。「MT-20」「GT-20」などが使える。	20,000円
CANDY2	PC-9800シリーズ	アスキー	上記のソフトが「絵」を描くソフトであるのに対して、CANDYは製図用ソフト。「エレハッド」「MT-20」などが使える他、フリンターやフロッターなどを接続して使うことができる。	50,000円

うな絵が一瞬のうちにパソコンのデータとして入力できるのには感動する。

イメージスキャナーは去年あたりから発売されているが、当初は30万から50万円、安くても25万円ぐらいしていた。しかもモノクロでだ。それが最近はカラーで20万円をきる低価格のものが登場してきている。

イメージスキャナーの原理はコピーと同じで、光を当ててその反射を読みとるようになっている。コピーと違うのは、読みとった結果をパソコンに取りこめるようにデジタルデータに変換しているところだ。

基本的にはコピーと同じなので、パソコンに取りこめる絵もコピーと同じ程度の画質だと思えば間違いない、明暗や色の微妙なニュアンスがなくなってしまうあたりもコピーと同じだ。

これは「タブレット」「イメージスキャナー」「画像入力用カメラ」に共通して言えることなんだけど、グラフィック用の周辺装置を使うには、当然その装置に合ったソフトが必要になる。最近は、周辺装置そのものに、それぞれのパソコンに合ったグラフィック用ソフトが付いてくることが多くなったけど、それはあくまでもオマケ。とりあえず



▲エプソン「GT 3000」 価格198,000円。
8月1日に発売された最新式のイメージスキャナー。低価格でかつカラー！ 入力した画像の品質と美しさはピカーだ



▲GT-3000で読みこんだ8月号の表紙(カラー)

使えます、ってな程度のものだ。本格的に使うためには、やはりグラフィック専用のソフトを用意することをオススメする。手になじむ良いソフトを選んで欲しい。

その際注意しなくちゃならないのは、そのソフトで、周辺装置から取りこんだデータが使えるかどうか。入力データや画像データの形式は、機種やソフトによってマチマチだから、よーくパンフレットなどで調べておこう。

きわめつけはカメラ入力

さーて、最後に紹介するのはカメラによる入力装置だ。

グラフィック用の周辺装置のきわめつけは、なんといってもこの「画像入力用カメラ」だ。

イメージスキャナーがあくまでも平面に描かれた絵や写真しか取りこめな



▲GT 20で読みこんだレーシングカー(カラー)



▲GT-20で読みこんだ果物の実写(カラー)

かったのに対して、カメラなら平面、立体なんでもござれだ。そして、そのわりに安い。

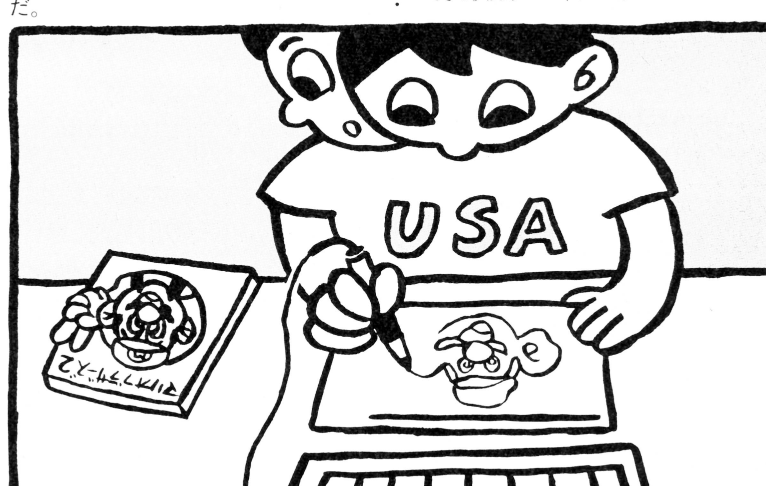
なぜ安いかっていうと「イメージスキャナー」のように、モーターなどの機械的な部分がまったくないから。とかくメカニカルなものは、そう安くはならない。コンピュータが10年前に比べて数十分の一になったのに対し、車がちっとも安くなっていないのと同じことだ。

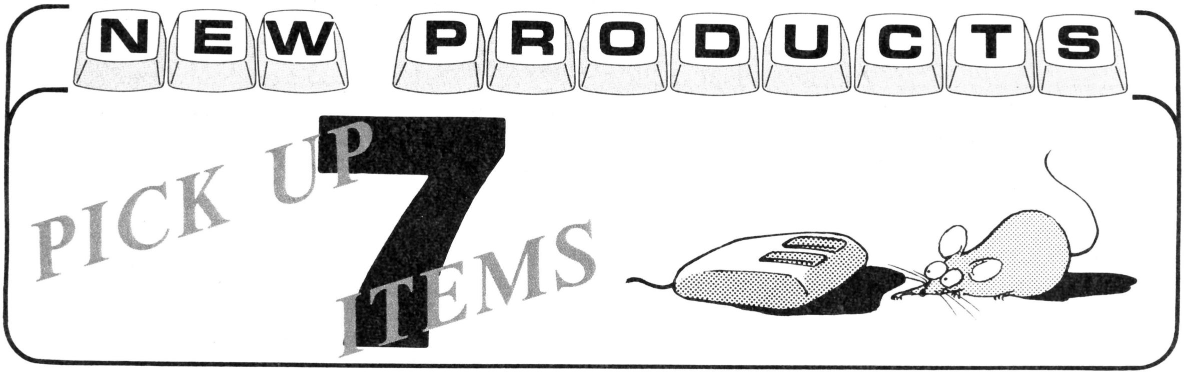
カメラで入力することができれば、写真がわりに友達や彼女を撮ることもできるし、それをワープロに取りこみ、顔写真入りの住所録を作るなんて芸当もおちゃのこさいさい。夏休みの日記をこれで作って出したら、きっと友達や先生がビックリするだろーな。

アー、もし今、僕が小学生だったら"天才少年の××クン！"なんて呼ばれて有名になれたのにな。ウーム、残念だ。



▲エプソン「GT-20」 価格99,800円。
低価格のカメラシステム。オプションのアダプタ（12,000円）をつければカラー入力を自動化できる。広角レンズ(8,800円）もある





アナログ入力端子付きディスプレイ

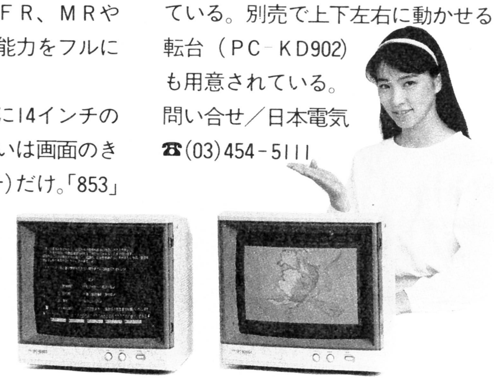
ビデオ、パソコン、キャプテン、テレビと何でもござれのニューメディアテレビの開発がさかんだが、その一方でパソコン専用ディスプレイの開発も着実に進んでいる。

この日本電気の「ＰＣ－ＫＤ853」と「ＰＣ－ＫＤ854」もパソコン専用ディスプレイ。主にＰＣ88やＰＣ98に使われることを考えて作ってある。当然ながら15ピンのアナログＲＧＢ入力用端子を持っていて、88ＳＲ、ＦＲ、ＭＲや98ＵＶ２のグラフィック能力をフルにひきだすことができる。

「853」と「854」は、ともに14インチのＣＲＴを持っていて、違いは画面のきめこまかさ(ドットピッチ)だけ。「853」のドットピッチが0.31ミリなのに対して「854」は0.39ミリと少し荒い。その他の機能はまったく同じだ。

価格は「ＫＤ－853」が118,000円、「ＫＤ854」が89,800円となっている。別売で上下左右に動かせる回転台（ＰＣ－ＫＤ902)も用意されている。

問い合せ／日本電気
☎(03)454-5111


▲日本電気　ＰＣ-ＫＤ853　同854

MSXをMSX2にするセット

ＭＳＸを持ってるキミにグッドニュース。

日本エレクトロニクスが、ＭＳＸをＭＳＸ２に変身させるセットを発表した。

それはバージョンアップアダプター「ＭＡ－20」(29,800円)とＲＡＭカートリッジ「ＲＭ－48」(12,800円)、そして拡張スロットボックス「ＥＸ－４」(29,800円)の３つ。この３つをＭＳＸにつければ、めでたくＭＳＸ２に変身ということになる。

「３つ合わせると高い！」なんて思ってるキミ、ゼイタクだぞ！　他のパソコン持ってる人には、こんなセットまず用意されることなんてないんだから。あるだけでも「アリガタイ」と思いなさい。僕の某社のパソコンだって、結局新機種にのりかえるしかなかったんだから。問い合せ／日本エレクトロニクス
☎(03)486-4181



▲日本エレクトロニクス　ＭＡ-20

これはもうパーソナルミニコンだ！

パソコンのハードの進歩はすさまじい。今度日立が発売する「Ｂ16ＨＸ」も、その進歩をヒシヒシと感じさせてくれる一台だ。

「Ｂ16ＨＸ」は「Ｂ16」シリーズの最上位機種として10月に発売されるものだけど、これはハンパじゃない。ちょっとＰＣ98と比べてみよう。

まずＣＰＵは80286というやつで98の１ランク上のもの。ディスプレイのドットはなんと1120×780。98は640×400だから約４倍。これならＣＡＤやＣＧに充分たえられる。カラーも4096色中の16色と多いし、画面の字のドット数だって24×24とこまかく表示される。(ちなみに98は16×16だ)メモリーは標準で1000キロバイト（98は384)、拡張すれば3000キロバイトまでＯＫだ(98は640)。

ハートディスクも標準で40メガバイトのものを持っている。

こうなるともう、下手なミニコンまっ青。「本当にパソコン？」て聞きたくなるようなものだ。価格は1,258,000円。う～～ん、この半値なら僕だって……。

問い合せ／日立　☎(03)763-2411


▲日立　Ｂ16ＨＸ

地図も書けるポータブルワープロ

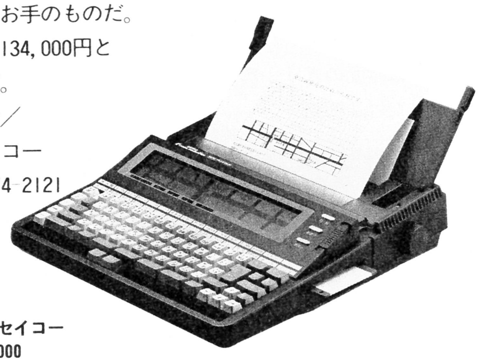
ポータブルワープロは、今もっとも競争の激しい分野だ。各社がより機能が多く、価格の安いのを作ろうと、必死のたたかいをくりひろげている。この変化の早さはパソコン以上だ。

服部セイコーが今度発売した「ＳＸ－8000」も、「もうこれ以上、どんな機能があるの？」って聞きたくなるようなワープロだ。

まずワープロの生命、変換と辞書も、200字まで一度に変換できる連文節変換だし、辞書にいたっては12万語も入っている。すごいナー。でも、これじゃ他のワープロに差がつかないと、「ＳＸ－8000」に用意された、最大のウリはイラスト機能だ。一枚の専用フロッピーに61種類のイラストが登録できる。案内状に入れる地図なんてお手のものだ。

価格も134,000円とお手頃だ。

問い合せ／服部セイコー ☎(03)274-2121



▶服部セイコー ＳＸ-8000

文節変換もできるポケコン発売

パソコンの進歩もラジカルだけど、ポケコンだって負けてはいない。なんと、日本語を入力するときの文節変換までしてしまうポケコンが登場した。

シャープのポケコン「ＰＣ－1360Ｋ」はBASIC言語が使えるポケコンなんだけど、パソコン並みに日本語の文節変換ができるんだ。文節変換ってのは、「イエニ」を「家に」、「カエル」を「帰る」に直してくれる機能だ。

文節変換がパソコンで一般的になったのがほんの２、３年前なのに、手の平サイズのポケコンが、もう追いついてきてるんだね。漢字の種類が3502字、内蔵辞書５万語というのはリッパだ。別売のＲＡＭカードを付ければメモリーだって64キロバイトになる。価格は36,800円。

文節変換機能がないカナ版の「ＰＣ－1360」(29,800円）と「ＰＣ－1425」(26,800円)も同時に発売された。

問い合せ／シャープ ☎(07435)3-5521



▼シャープ ＰＣ-1360Ｋ 1360、1425

米国ＩＢＭのポータブル日本上陸

７月号で米国ＩＢＭ社が、ついにポータブルパソコンを発表したって書いたけど、それが今度日本でも発売になったんだ。前に一度紹介したけど、もう一度簡単に紹介しておこう。

まず大きさは、幅31、奥行37、厚さ７センチで、重さは5.5キログラムと軽い。ちょうどアタッシュケースぐらいの大きさだ。それでいてRAMは標準256バイトあり拡張すれば512キロまでなるし、3.5インチのフロッピーを２台持つなど机上型のパソコンに負けない機能を持っている。

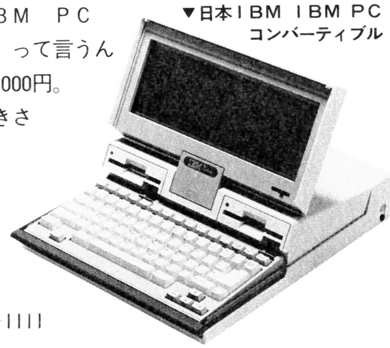
コンパクトな液晶ディスプレイも80字25行表示するから、ＣＲＴと変わらない。そのうえ、内蔵バッテリーだけでも６～10時間使えるんだって。これならどこでも持って行けるネ。

正式名称は「ＩＢＭ　ＰＣコンバーティブル」って言うんだって。価格は507,000円。

これくらいの大きさで、日本語の使えるパソコン早く出ないかナー。

問い合せ／日本IBM ☎(03)586-1111

▼日本ＩＢＭ ＩＢＭ ＰＣ コンバーティブル



キミのテレビも30インチに変身だ！

ＡＶブームのせいか、最近は21インチとか27インチのテレビを持ってる人が増えてきた。ああいったテレビって迫力あるんだよネー。ゲームだって、オオッってな感じになる。でも高いからおウチの小さいテレビでガマンしてたケナゲなキミに「ＴＶスコープ30」を紹介しよう。

これはもう説明不要。写真を見てくれ。テレビの前に置かれた巨大なフィルター。これが「ＴＶスコープ30」だ。「ＴＶスコープ30」は特殊レンズ加工したアクリル板で、キミのＴＶスクリーンを30インチに拡大してくれる。周囲は少しボケるけど、なにせ16,000円で30インチのスクリーンになるのだから、そのへんは許してしまおう。

実は、これと同じようなレンズが15年くらい前に流行ったことがあるから、オトーさん、懐しがって買ってくれるかもしれないヨ！

問い合せ／ワールドスペシャリティーズ☎(03)347-1111



▲ワールドスペシャリティーズＴＶスコープ30

ROBOT GENTLEMAN LIST
ロボット紳士録
Vol.2 Apt2

いよいよロボットの中でも、紳士中の紳士、ジャイアント・ロボの登場だ。今や実写の巨大ロボットものが皆無となってしまったなかでも、ひときわ輝きを放っているジャイアント・ロボの魅力を探ろう！

TITLE

ジャイアントロボ

TECHNICAL COPY : Dr. TOMIZAWA

BASIC						
	height 身長	30m	designer 設計者	ドクトル・ガルチュア	TV program on air 番組放映	水曜19:30
	weight 体重	500 t	operater 操縦者	草間大作	broad casting st. TV局	NET (現TV朝日)

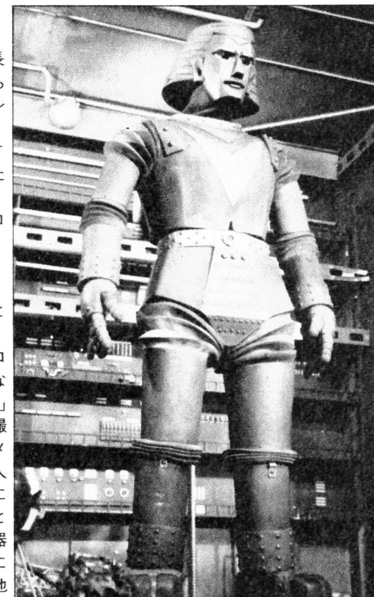
distinctive feature／特徴

ジャイアントロボとはそもそも、世界征服をたくらむBF（ビッグファイヤー）団が孤島の秘密基地で建造していた地球攻撃用の兵器だったのである。それが、たまたま島に漂着した草間大作（金子光伸）少年が最初に電子頭脳に声をインプットしたがために、Gロボは悪と闘う正義のロボットになってしまった。かくてGロボは正義の秘密機関ユニコーンに入隊した大作少年（コードネームはU7）とともに、次々と怪獣や怪ロボットを送りこむBF団との戦いを繰り広げることになったのである。

ところで「Gロボ」というと思い出されるのは、あの大作少年の「メガトンパンチだ！」等の命令にこたえる時の「ぐわっ（いちおう、横山光輝のマンガにしたがうとこう言ってるんでしょうね）」という声。一部特撮ファンの間では、一時これを「ま゛」と表記するのが流行ったりしていましたが、ぼくは「ヴラッ」という風に発音しておりました。オープニングの、ロボの足もとからパンアップする際のコーラスに合わせて「ア〜〜〜〜〜〜ヴラッ！　ヴラッ！」なんて歌ったりしてね。ついでながらこの番組の提供はカンロ飴とトミーで、カンロ飴のシールを集める（切手何百円ぶん同封だったかな？）と“空飛ぶGロボ”というのがもらえたのでした。といっても、単なるビニール人形の背中に滑車がついてて、それに糸を通して飛ばせるというだけのものでしたけど。また後者のトミーの方としては、当時ボイスコーダーというソノシート録音機みたいなオモチャを作っておりまして、BF団がこのソノシートで脅迫状を送りつけてきたりすんのね。そんで現代の科学の粋を集めたユニコーンの基地の中で、シブい顔した日本支部長が「よし、ボイスコーダーにかけてみるんだ」なんて言い出すあたりは、とても昨今の番組では味わえない雰囲気でしたね。

そうなのである。この一種やぼったさにも通じる大らかさこそが「ジャイアントロボ」という作品の最大の魅力であり、何年たっても楽しく見られる秘訣であるのだ。優等生タイプの大作少年に「ロボ、がんばれ!!」と命令されて本当にがんばっちゃうGロボ、それをかこむ南十郎やこまっしゃくれ少女のマリー花村といったユニコーン側のキャラクター。そして忘れちゃならないBF団のかたがた。自分よりもエラいドクトルオーバーの命令で、サタンローズの針植えを運ばされて「植木屋なんかじゃねえや！」といじける日本支局長のスパイダーさん、ちょいと暇があろうものならたちまちトランプの賭けをはじめて、ユニコーンの潜入をまんまと見逃してしまうBF団員たち。また、大作少年と南さんが敵の制服を奪ってBF団に変装すると大人サイズのBF団の服がぴったし大作君にフィットしてしまうこの不条理（？）。それらが混然一体となって、なんとも明るい「Gロボ」ワールドを形成しているのである。

一時、NTVのアニメ路線が「新・鉄人28号」「ゴッドマーズ」と横山光輝作品が続いたとき、次は「Gロボ」じゃないかという噂がながれたことがあった。しかし、キャラ中心の“人間ドラマ”が主流となっている今のアニメ界で、この「Gロボ」のような作品の魅力が活かされるとは思えない（現在放映中の作品では、「トランスフォーマー」がかなりきているという感があるのだが）。特撮ロボットヒーローの何倍もの数で作られたアニメ巨大ロボの中でも、この「Gロボ」ほど感情移入させうるキャラクターは――一部のエピソードにおけるマジンガーZ等を除いて――なかった、と断じても過言ではないだろう。Gロボが殺人兵器のラミティの攻撃で目をつぶされた時は本当に“かわいそー”と思ってしまったし、最終回で地球を守るためにエネルギーのきれた体で、自分の意志で動き出すところでは本当に素直に感銘を受けてしまう。主役ロボの使い捨てに象徴されるこれ見よがしのパターン破りもいいけど、やはり巨大ロボット・ヒーローの原点は「ジャイアントロボ」や「鉄人28号（旧）」にあることを忘れないでいただきたい。今回はこれまで。



▲このスフィンクスを思わせるマジな顔がなんともいえない。ガレージ・キットで模型プラモデルも発売されている。

situation／系譜

「ジャイアントロボ」はそれまで実写版「鉄人28号」のような前例はあったものの、本格的な巨大ロボットヒーローとしては最初の作品と言える。横山光輝原作で当然「鉄人28号」のセンをねらった企画であるが、その試みはまず充分に果たされたと言ってよいだろう。（原作に登場する敵ロボット・GR3も出して欲しかった！）

ところでこの巨大ロボット・ヒーローという路線、アニメでは数えきれないほど量産されているのに、実写番組ではなかなか根づかない（巨大ロボを完全に戦闘シーンのオマケにしている戦隊シリーズをのぞいて）。そんな中にあって、日本現代企画の「レッドバロン」「マッハバロン」のシリーズは異彩を放っている――とここまで書いてこの文の展開が読めたかしら。実は「レッドバロン」に「ジャイアントロボ」のストーリーをそのままリメイクした作品があるのですねー、伊上先生の。

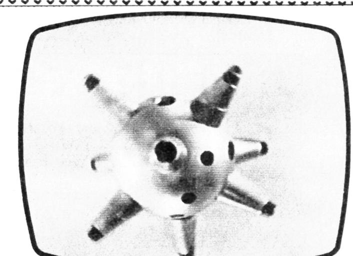
さらにまた「Gロボ」の後裔と呼べる作品には、意外なところで劇場版大作の「宇宙からのメッセージ」もあるのです。ギロチン帝王とドクトルオーバーの間で毎回のように交わされる会話、「今度こそ必ず地球を征服せよ」「はっ、我に宇宙植物サタンローズある限り、地球はもはや地球は征服されたも同然」というかけあいが、「メッセージ」でのロクセイア（成田三樹夫）とダーク太公母（天本英世）との「我に惑星大要塞ある限り地球は…」のセリフまわしそのものなのよね。ちなみに脚本（共作）はどちらも松田寛夫！

RIVALS OF GIANT-ROBO／敵キャラ解析



▲スパイダーとおなじみアゴヒゲおじさん

ギロチン帝王の命により、世界征服をもくろむ悪のビッグファイヤー団。「仮面の忍者赤影」と同様に、その悪役キャラ（アメコミ調に言うとスーパー・ヴィランと呼ぶらしい）の面々が実に個性的で見飽きないのですね。スパイダー（丹波又三郎）、ドクトルオーバー（安藤三男）、ブラックダイヤ（室田日出男）らおなじみさんも大挙出演していて。（しかしBF団で一番エライのは何度殺されても毎週出てくるアゴヒゲの団員だという説もあります）悪のメカとしては、なんたってGR2が最高のカッコ良さ！



▲GR2ほどの人気はないけれど、大魔球グロローバーも一応ロボット怪獣です

バックナンバー入手方法

コンプティークのバックナンバーをご希望の方は、「コンプティーク第○号希望」と明記のうえ、角川書店宛てに①郵便振替〈東京3−195208〉または②現金書留にてお送りください。料金は、第1号・630円(送料250円込)、第2、3号各・580円(送料200円込)、第4〜12号各・630円(送料250円込)、'86年1・3・4月号・各630円(送料250円込)、2・5月号・各640円(送料250円込)、6・7月号・各680円(送料250円込)、8月号・505円(送料75円込)です。

編集部が引っ越し

ました。日々手ぜまになり、あまりの窮屈さに耐えかねた編集部は、またまた大移動を決行いたしました。新しい住所は下記のとおりです。今後ともヨロシク!!

■〒160 東京都新宿区四谷1−8−14 四谷一丁目ビル6F コンプティーク編集部

ライター募集

ファミコン、パソコンのゲーム必勝法や、ゲームのレビューの書けるライターを募集します。条件は①高校生以上（大学生が最適）②東京都内、近県在住の方③ファミコン、パソコンを持っている方④経験者優遇●編集部にTELのこと。

編集後記

ヤッホー！ 夏だ。今年は牛飲馬食のいつもの夏とはオサラバだ。フィットネスするのだ。毎週プールに通うんだぜ！ 白い麻のジャケットのにあう日焼けしたボーイに変身するのだ。でもってプールサイドでギムレット飲む。これで肩コリも完治ネ(辰)

袋トジの中は見たかな？ ウン、幸せな気持ちでパンパンにはったって(胸がだよ)。それはよかった。そう、僕は幸運を呼ぶ福男のヨッチャンで〜す、と情けないイラストで登場してしまったのだ。(隆)

私の視力は左右ともに1.5である。よって、毎昼出勤途中に神宮外苑プールを車窓からながめるのが日課になっている。水着姿の女の子が……、ウヒヒ。あっ、イカン、これではまるで㊔さんだ。(貢)

2カ月ほど前、コンプティークに新しい女の子が入りました。それ以来ボクの出勤時間が早くなったというウワサがあるようですが、それはデマです。ボクは昔からマジメに出勤していました。(潔)

パソコン通信は楽しいッ！ 吉沢秋絵ちゃんはかわゆいッ！ てなわけで、連日仕事に没頭している私です。EYE-NET、PC-VAN、THE LINKSなどにメールを送ってるので、そちらもヨロシク！(英)

○月×日 日曜なので洗タクをして、雨だったので部屋の中に干しました。駅前で晩ゴハンを食べて帰ってみると、洗タクもののせいで部屋がジメっていました。ビンボーだなー、と思いました。(敏)



おたより待ってま〜す

本誌に対するご意見・ご感想をはがきか封書でドシドシ送ってくれ!! キミの友だちの悪口とか学校ではやっていることなんかも遠慮しないで送ってくれるとうれしいな。ヨロシク!!

●あて先／〒160 東京都新宿区四谷1−8−14 四谷一丁目ビル6F コンプティーク編集部

コンプティーク

9月号

昭和61年9月1日
定価430円
編集人 佐藤辰男
発行人 角川春樹
発行所 角川書店
住所 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
電話 （編集部）03-359-8351 （販売部）03-238-8523（広告部）03-238-8425
印刷所 凸版印刷株式会社

雑誌コード 13977-9
Printed in Japan

DRAGON GYM

ドラゴンジム



ギンギンギラギラ、ああ太陽がまぶしい……
などとダレている場合ではないっ!!
今月のドラゴン・ジムは、
夏バテなんて無関係、365日年中お天気娘の
山瀬まみちゃんからドンっ!!

■のーてんきインタビュー

山瀬まみ

ミョーな親指のピーチ姫です!!



▲まみちゃんのファーストアルバム「RIBBON」はもう聴いたかな？ アーティストして最高だョ♡

撮影／小林ばく

豊作と言われる今年の新人の中でも、ピッカピカに輝いてる山瀬まみちゃん。夏休み公開の映画『スーパーマリオブラザース』（松竹富士）では、ピーチ姫のアテレコに挑戦したそうな。ウーン、楽しみっ!!

――まみちゃんはマリオは得意なの？

「弟は上手なんですけどね……」

――まみちゃんは？

「ダメ。ニブいから、一面クリアーできないんです。だから、ピーチ姫って見たことないんですよね、実は」（笑）

――アテレコってむずかしかった？

「セリフっていっても『キャー』ぐらいだから」

――弟サンはいくつ？

「4つ下の中1。でも背が高いから、一緒にいると妹に間違えられちゃう。オマケに外見がかわいいから、ラブレターとかよくもらってくるんですよ。憎らしい……」（カワイイ）

――まみちゃんはどんな男のコが好き？

「一緒にスーパーに行って、大根持ってくれるような人。それからオシャレな人」

――メチャクチャだな。ナウい人が好き？

「流行を追ってるのはイヤ。ダボッとしたパンツはいてる人が好きです」

――そりゃまたどーして？

「だって、ピチッとしてると、座る時に苦しいんじゃないかなーって心配になっちゃう」

――ケッコウ好みが細かいね。

「まだあります。おなかが出てるのと、出ベソと水虫の人はダメ。男らしい手の人が好き。毛深いのはイヤだけど」

――手なんてどーだっていいじゃない。

「私の指がヘンだから、手にはこだわります。

――ヘンって？

「親指が足の親指みたいなの。ホラ」

――ホントだっ!! それはヘン！ お父さんかお母さんの遺伝なの？

「お父さんもお母さんも、こーなんです」

――奇妙な夫婦……。

「そうなんです。で、2人ともデートの時、おたがいに親指隠してたんですって」（笑）

――しかし、その指は珍しいよ。モンローみたいに、地面に手形があったら笑えるだろーな。

「ひどーい。でも手形が残るくらい、ビッグになりたいな」

――そーだっ！ ガンバレッ！

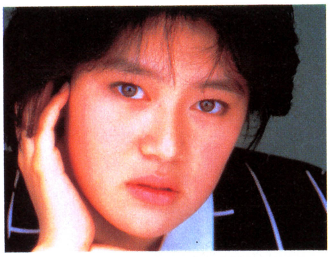
「ハイ。でも銅像にはなってほしくないな」（笑）

IDOL・DE・GOZARU

アイドルでござる！

いやぁ、夏です。しかし、夏だからといってもやはり大切なのは基本です。基本といえばコントロール。コントロールが悪いと殴られちゃいますよ。(東尾)

アブない魅力をチェック・ポイント



▲昭和45年6月23日生まれ、カニ座の女のコです

藤井一子

6月25日に「チェック・ポイント」で徳間ジャパンからデビューした一子ちゃん。その魅力はなんといってもちょっと不良っぽいルックスにある。曲の内容もあぶなっかしくてドキドキするし、ドラマデビューが「夏・体験物語」というヤバそーなものだからして、これはもう相当ススんでそうで好き♡ 実際の一子ちゃんがススんでるかどうかは別として、退屈な世の中なんだから女のコはこのぐらいスリリングじゃなきゃ。でも、好きな男性のタイプは柳沢慎吾だって。意外と3のセンなのでびっくり。

夏だ！秀美だ!!ライブを見よ!!!

夏といえば秀美。秀美といえばフトモモ。フトモモといえば浅野ゆう子……と話は無意味な方向へ走りつつあるが、秀美ちゃんの何かにとりつかれたようなあの歌唱方法は、はっきり言って芸術以外の何ものでもないと断言する。今どきのキャピキャピアイドルにはだーれもマネできない無我夢中の歌い方をテレビで観るたび、つい一緒になって頭を左右に振ってしまう筆者なのだ。とくに「サイレンの少年」は感動的だった。さて秀美ちゃんのニューアルバム「PASTICHE」は、本格的なロンドンポップスオンパレード。芸術の嵐です。



▲8月に全国7ヵ所ライブ。問い合せ☎03・499・3311

石川秀美

とってもマジメにいじめたい(？)初めての映画のシリアス演技



▲アルバルと同タイトルの写真集も好評発売中

佐野量子

いじめとゆうのは実にヤダ！いじめられるのももちろんヤだけど、いじめるのもヤダ！あーやだやだやだやだ……(続く)。そのようないじめ問題に正面から取り組んだ大マジ映画「ブラックボード」に量子ちゃんが出演してるの、知ってた!? しかもかなりシリアスな演技してて、思わず「これがあの量子ちゃんか！」とうなってしまうほどの暗さ。そうかと思うとアルバム「あなたの背中を見つめながら」の中で、けっこうの一てんきなセリフ言ってたりして、女のコってわりと適当な性格なんだぜ。

おまかせ美少女、NAOKO登場

選挙のポスターもかなわない！ という名コピーを直子ちゃんの宣伝パンフの中から見っけ!! それはねーウフフ……「勇気リンリン㊚のワッ！」ってゆーやつなんだよーん。㊚の読み方はイサム、つまり直子ちゃんの勇のことだから別にいいんだけど、勇気の下にくっついてるリンリン、これは一体何なんだ(笑)。今まで勇気がボンボン、とかガンガンてのは聞いたことあるけど、リンリン……。ま、いいけどね別に。直子ちゃんは7月17日にRVCから「センターラインが終わるとき」でデビューした、とびっきりの美少女です。リンリン!!



▲全国のイサム君はリンリンしてレターを出そーね

勇 直子

NEW こんだけ！DISK

今月はアイドルのレコードが大豊作！3枚こっきりどれを選んでいいのか悩んだが、とりあえずこれに決定。心して読めよ

危ないタイトロープ・大西結花

新曲「あぶないタイトロープ」と、これまでのシングルのA面B面全部が収録された結花のアルバム。全体のノリは悪くないけど、結花ちゃんの激ファンでシングルを買い続けてきた人は怒るだろーなあ。あんまりにも芸がなさすぎると思うよ、こりゃ。



◀せっかくのファーストアルバムなのにさ。ジャケットはかわいい。

雨のプラネタリウム・原田知世



◀こうして見るとおねえちゃんにウリふたつ。成長が早すぎるぞ！

"知世が唄うやさしいロック"とゆーふれこみの曲。スタッフのくふうは随所にフツフツと見えるが、最近の知世ちゃんてちょっとやりすぎじゃない？すごくハデで、イメージ180度変わっちゃったもんね。あんまりにも芸がありすぎると思うよ、こりゃ。

見えてますか、夢・西村知美♡

芸があるか芸がないかと聞かれると返答に困ってしまうこの新曲。アイドルっつーのは基本的に夢をあたえる仕事なんだから、たとえ芸がなくてもこのように聴く者を幸せ一杯にしてくれる曲には合格点をあげたいのよね、人情として。だって性格良さそーなんだもん。



◀詩が乙女チック。乙女チックすぎておじさんにはよくわからない

DRAGON GYM

天気予報は大ハズレ！子供用カッパに泣いた夜



▲ちなみにその雨ガッパは12歳用のものでした

森下恵理

6月におこなわれた渋谷「Ｅｇｇ―Ｍａｎ」での恵理ちゃんのコンサート。当日観に行った人ならわかると思うけど、そのときの衣装はなんとなくみょーなものだった。なんと、外はカンカン照りなのに、雨ガッパに長ぐつ。そりゃあ梅雨だからっつーのはわからなくないけどさ、その日はホントの真夏日だったんだよね。オシャレな恵理ちゃんのことだから、わざとウラをかいてそんな衣装にしたのかなあ？　ところがどっこい、真相を聞いてみれば、ただ単に前日の天気予報で「明日は大雨」っていう情報だったからなんだってさ。そんだけのハナシだよ。

山田婦警と呼ばないで

「スチュワーデス物語」「乳姉妹」と並んで称されるほどレベルが高かった



▲アウディで湘南なんて流行遅れさっ！

井森美幸

「遊びじゃないのよ、この恋は」が終わってしまった。前２作に匹敵する、唐突な終わり方にはまいったねー、やられたね。悪モノは死んじゃうし、青空はキレイだし。10月に18歳になるみゆきちゃんは、ごくフツーの女のコが憧れるように、免許がほしいと言ってる。しかし山田婦警はタダ者ではない。ほしい車がクラウンかマークⅡかセドリック（とらごろー親分かっ！）で、行きたい所が三保の松原（フルムーン旅行じゃないの）だそうな。サスガだ。でも上野公園でミニパトに乗ったみゆきちゃんも好きでした。

私ってシャム猫!?ペットのJUNのハナシ



▲何か良い案があったら、編集部までぜひ御一報

紘川　淳

淳ちゃんの本名は高岡みかというのだ。かわいーだろ。でも最近じゃいつも「淳子ちゃん」と呼ばれてるので、こっちのほうが好きになってきちゃった、と淳ちゃんはかわいく笑う。ただし困ったことがひとつ。家で飼ってるシャム猫（金持ち！）の名前もＪｕｎ（ジュン）ちゃん。だもんでみんながニャンコのことを「Ｊｕｎちゃーん！」と呼ぶと、人間の淳子ちゃんが「ハーイ」と返事をしちゃうのだ。聞いてるほうはホホエましいけど、本人たちは本気で悩んでいる。そこでドラゴン・ジムでは「ニャンコの名前を変えれば？」という、実に単純明快な対策を考えてあげた。すると淳ちゃんは「そーねえ、でも、かわいそうだからやっぱりダメ!!」と、キッパリ言いました。も一勝手にしてなさい！

デック・ミネ氏強力ご推せんのの一てんき娘

後見人シリーズその２。先月このコーナーで紹介した井上千鶴ちゃんは橋幸夫の大大バックアップにてデビューしたが、この伊織ちゃんだってすごいぞ！なんとなんと、あの世界の（？）ディック・ミネ氏が伊織ちゃんを大大大大すいせんしているのだから、もうこの世の中にこわいものは何もない（笑）。この話題だけでも十分アイドル界を揺るがすことはまちがいのないところだけど、それにくわえて写真通りのプロポーション。どーだ、まいったか!!　こんなコをデビューさせてくれて、ディック・ミネさんありがとう。



▲フトモモ、カウンターパーンチッ!!!!

坪倉伊織

近ごろの若いアイドル　第2回　梶本学

コイズミのあとさき!?

おニャン子クラブを筆頭とするフジ・サンケイグループの大進撃に対抗している数少ない正統派アイドルの中のひとりだと思っていた小泉今日子。しっかし、この４月からフジ・サンケイグループのラジオ部門であるニッポン放送の“オールナイトニッポン”のパーソナリティをやっているのだ。アイドルが深夜放送、それも伝統ある番組へ進出するのは非常にめずらしい。だいたいは、ニューミュージックか、お笑い関係の人々がおしゃべりしながら、リスナーと共犯幻想を共有するといったパターンが多い。その共有者をどこまで広げることができるかがパーソナリティーの勝負どころである。

そこでさっそく、聴いてみた。ま、こんなもんだろうな、という印象だった。実にこんなもんなのである。いかにもコイズミらしい発言が過不足なく飛びかい、けっこうガンバってるなと感じたけれど、毎週聴こうという気にはならなかった。共犯的関係を結ぼうという気にならなかった。私の年令的な問題もあるのだろうが。

彼女の転換点として有名な、カリアゲ事件から１年ぐらいたって、“新人類”のアイドル的なアプローチをされることが多かったけれど、それは、前提として正統派アイドル的資質をもっていたからオモシロかったのではないだろうか。だから“こんなこと言っちゃっていいのかなあ”“こんなことやっちゃっていいのかなあ”みたいな緊張感をあたえることもできたんだと思う。

なのに今はフェイントだらけだ。どうも“ワザ”に走りすぎているんじゃないか。

はっきり言って、コイズミはまわりの影響を受けやすい。そのときまわりにどういう人間がいたかによって行動様式が決定されたりする。あるときは内田裕也が、あるときは“新人類”が、またあるときは秋元康が、しかしてその実体は？

正義と真実の人、小泉今日子なのだ。「夜明けのＭＥＷ」は逆フェイント攻撃というか、そこへ戻りつつあることを感じさせる。彼女と本物の共犯関係をもてる日が近づいているのだろうか。



イラスト／中野豪

ANIME・DE・GONSU

アニメでごんす！

"ござる！"が忍者ハットリくんなら、"ごんす！"は、手塚治虫のスパイダーだ。ほらほら「おむかえでごんす」のアレよ、アレ。てことで、アニメってわけ。

MOVIE

(時空の旅人)(火の鳥)

少年ドラマのアニメ誕生!!

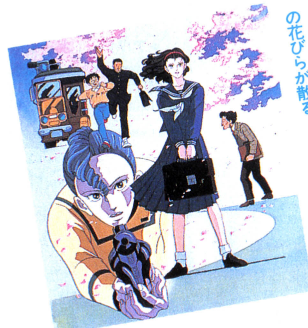
〈'86年12月東宝洋画系公開〉



▲タイムマシンを盗み出したアギノ・ジロ(左)とそれを追う逃亡者ハンターのクタジマ・トシト

まだ少し先の話だけど、来春のお正月映画に角川アニメの大作が2本出るぞ。ひとつは『時空の旅人TIME STRANGER』で、眉村卓原作によるもの。もとは「とらえられたスクールバス」というタイトルで、「なぞの転校生」などと同様、NHK少年ドラマシリーズっぽい作品だ。未来の東京から1人の少年がタイムマシンを盗み、現代へタイムスリップ。そこにいた人々もまきこんでさらに過去へと、めくるめくスリルと冒険と恋の物語ってわけだ。実はこの作品、ほぼでき上っていて、さる7月2日の記者会見では、そのダイジェストが発表された。監督・真崎守（虫プロ出身。「ジロがゆく」などの漫画でも有名。アニメは「夏への扉」など)、キャラクターデザイン・萩尾望都(キャラ・デザインは初めて！)で、特に主人公アギノ・ジロの造型は、萩尾望都ならではの未来少年的繊細さがよく出てるよ。「シンプルでストレート、それを最優先しました。3年がかりで作ったんで、一応空前の大作ですね」とは真崎監督。主題歌、挿入歌は竹内まりやだ。

●『時空の旅人』
90分　製作：角川春樹　原作：眉村卓　監督：真崎守
キャラデザイン：萩尾望都



▲例によって(?)、最初と最後では、桜の花びらが散る

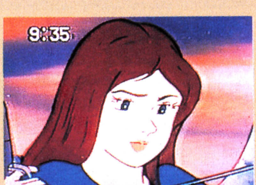
さてもう1本は、手塚治虫のライフワーク『火の鳥（鳳凰編）』だ。当初、OAV（オリジナル・アニメ・ビデオ）として予定されていたもので、「時空の旅人」との同時上映に格上げされた。真崎、眉村、萩尾、竹内に加え、手塚治虫、りんたろう（『火の鳥』監督）角川春樹とそうそうたる顔ぶれが並んだ記者会見。なぜ鳳凰編なのかは、奇しくも角川書店のマークが鳳凰なのと、単行本の『鳳凰編』の人気が高いからだって。「全部まかせた！」という手塚に対し、「"浄化とロマン"をテーマに、60分の制約の中で最善をつくす」とりん監督。現在は、まだ絵コンテ段階ということで、これはぜひとも期待したいね。



▲ヒロイン早坂哲子と森蘭丸。安土桃山時代にタイムスリップし、2人は恋に落ちる

●『火の鳥（鳳凰編）』60分(予定)
ビスタサイズ
製作：角川春樹
原作：手塚治虫
監督：りんたろう

●第2回●　**2次元界のキラキラ♡ギャルズ**　文・富沢雅彦



ゼロテスター
リサ(声・麻上洋子)

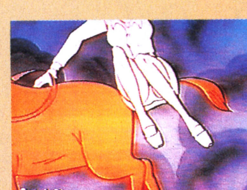
生命維持度ゼロにいどむ美少女!

さてさて、関東地方においてはあの「キューティーハニー」に続いて「ゼロテスター」の再放送が始まってしまいました。「ハニー」は毎回ヌードがおがめたのに「ゼロテスター」は……と思っている君、キミはまだ若い！　というわけで今回はその「ゼロテスター」の紅一点、リサちゃんをピックアップしてみました。

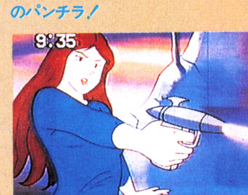
普段は地球侵略をもくろむアーマノイド星人と戦うテスター隊のユニフォームばっかりのリサちゃんも、私服で外出する日があるのですねー。そしてすかさず、その場面においてパンチラをやってくれる製作者サンはエラい！——というこの巻は第60話「悪魔のスペクターガロス」なのであります。この号が発表されてもまだ先のことだから、見落とさないようしっかりチェックしてね。(といっても見えるのは純然とこのコマ一瞬だけのことなので過剰な期待は抱かないように)。

一方、右の写真はテスター隊のユニフォームを脱いだところの図なのです。あのオレンジ色の制服の下には、こういうレオタード(と呼ぶには色気が少ないけど）状のアンダーウェアを着用しているのだ。どーせ制服を脱ぐ場面があるのならもちっとセクシーな下着にしてほしいという感も当然ありますのですが、この設定は良い！とぼくは断言してしまうのです。というのはですね、ゼロテスターとはそもそも生命維持度0の限界に挑むチーム、という意味である。であるからして、制服の下に着けているアンダーウエアもまた、耐圧・耐熱・耐寒etc の、防護性の強いものであるべきだ、と。ついでに言えば、このアンダーウエアもまた、他の男のメンバーのものと同じタイプのものなのでせう。

そんでもって、プライベート・タイムの白い下着と任務における制服の下着が見られりゃそれで満足、という感もあるのですが、しかしながらひとつ大きく物足りないのは、肝心のユニフォームなのであります。あの、意味のないスカートがどうもイマイチで。



▲馬から飛び降りるリサちゃん、一瞬のパンチラ！



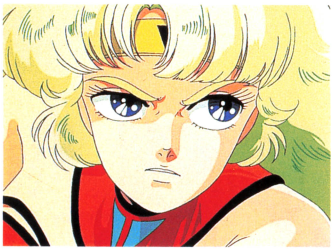
▲これがゼロテスター隊ユニフォームの下の下着なのだ

DRAGON GYM

MOVIE 扉を開けて

●90分　全国東宝系今秋公開予定　製作：キティ・フィルム　監督：清水恵蔵　脚本：小出一巳／山崎哲

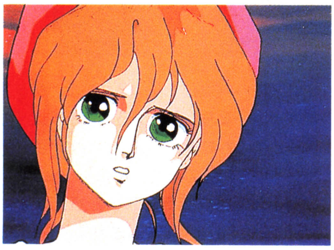
当代人気ＳＦ作家のひとり、新井素子の作品が、とうとうアニメ化される。ファンにしてみれば、期待ハンブン不安ハンブンってとこ。この『扉を開けて』は５年前に書かれた作品だけど、女子大生で超能力者のヒロイン美弥子の冒険活劇的活躍ぶりは、かなりアニメ向きだ。企画段階で協力した竹宮恵子、作監の小林ゆかりなど、女性スタッフが前面に出てるのも興味深いね。



OAV ルーツ・サーチ

●45分　日本コロムビア　9800円　監督：須貝尚　作監・キャラデザイン：小林早苗　脚本：島田満

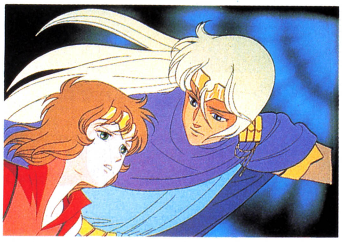
人間の心のなかに入りこみ、精神を破壊して殺すというおそろし〜いエイリアン。このアニメでいちばんすごいとこは、コイツのブキミさだ。なにしろ、美術が大迫力。もっとエグく！　ってなぐあいに、デザイン変更を何度もやったんだって。映画「エイリアン」を意識してるのはたしかだけど、テーマも「惑星ソラリス」的でエグイ！



OAV 那由他（なゆた）

●75分　東芝ＥＭＩ　14000円　監督：波多正美　作監・キャラデザイン：杉野昭夫　主題歌：藤代美奈子

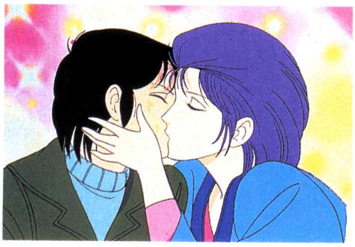
発表当時からアニメ化の要望が強かった佐々木淳子のマンガ「那由他」、待望のアニメ化。テーマのオク深さや、デリケートな心理描写なんかが、忠実に映像化されてる。後半の超能力による戦闘シーンは、ちょっと貧弱だけど、そういう迫力で売る作品じゃないからまァいいか。藤代美奈子クンにも注目ね。



OAV ペリカン・ロード

●55分　日本コロムビア　9800円　監督・脚本：山本暎一　原作：五十嵐浩一　歌：THE BUDOKAN

バイクを通した青春の輪ッ！とでもいうか、バイク好きの高校生たちを熱っぽく描いたアニメ。おなじバイクものの「バリバリ伝説」が、最後には青春ドラマとバイバイして主人公はプロレーサーになるのとくらべたら、こっちの主人公憲一君はひたすらナイーブな青春を送り続ける。原作者のメッセージがストレートに伝わってくるような、すがすがしい作品です。



OAV くりいむレモン14

●25分　創映新社　9800円　登場キャラ：なりす、羅美、あん＆きゃん、聖子先生、ヘンタイ学園長ほか

早いもので、このシリーズももう14作目。亜美っていう人気キャラも生んだし、いろんなエッチもした。もっとカゲキにっていう声がコンプティーク編集部内でとびかうのをよそに、今度のは、ギャグ感覚いっぱいの作品に仕上っていたのだった。199Ｘ年の窓際学園を舞台に、Ｈあり、ドタバタありの大乱戦がくりひろげられる。なりすのロリータ度はシリーズ中最高！



OAV ブラックマジックM－66

●45分　エモーション　10000円　10月発売予定　監督・脚本・絵コンテ：士郎正宗　動画：アニメアール

単行本「アップル・シード」(青心社）でデビューして、マニアックなＳＦマンガ家として、マニアからひじょうに注目されてる士郎正宗。彼の初期作品集のなかのエピソードをふくらませたのがこのアニメだ。女性型の戦闘ロボットＭ(マリオ！）—66をめぐるストーリーだけど、士朗氏自身が監督をつとめるとあって、コった映像が期待できる。ビデオの予約特典として、彼自身の絵コンテ、設定集がつくのも、じつにマニアック！



●ＯＡＶってオリジナル・アニメ・ビデオのことでっせ！

IROIRO・ZAMASU

いろいろざます！

マンガシリーズでまとめた各コーナータイトル。"ざます！"とくれば、これはもう「おそ松くん」のイヤミに決まっとるざんしょ。いろいろざます！のだ。

VIDEO

妖怪天国

アミハマ、妖怪変化(ようかいへんげ)する!!

〈9月21日発売　ポニー　10000円〉



▲うげー、アミハマの首がおっぱずれた!!

てなわけで、これは9月21日ビデオで発表される『妖怪天国』(ポニー　10000円)の撮影中の1コマ。首がとれちゃってもニコヤカに笑ってるのは、先月号の「アイドル・データバンク」に登場してくれた網浜直子クンなのである。しかしアミハマって、どうしてこうもエキセントリックな役柄ばかり回ってくるのかなあ。「夏・体験物語」(TBS)ではDまでいっちゃうし、カゴメのヤキイモ味のするキテレツ清涼飲料水IMOにはCF出演するわけでしょ。やっぱりそれだけアミハマってニューウェーブしてるんだよね。手塚真監督も「目差(まなざ)しがいい。芯が強そうで神秘的」って絶賛してるしね。デビューする前のアミハマってさ、中学卒業してケーキ工場で働いてたんでしょ。で、ダンスが好きでディスコにかよってた。これだけでも大大大ステキなストーリーだなあ。

映画の内容は？ってえと、これが妖怪&時代劇映画なんだ。ソ連が初の月着陸に成功し、月面に降りたった飛行士が発見したもの、それはなんと日本刀だった。そこからその妖剣に秘められた日本の昔話が始まる。江戸時代、謎の妖怪城の主君、修理之守に捕えられた松姫は、怨念(おんねん)に呪(のろ)いをこめて怪かしのお話を語り始める……なーんて、出だしのちょっとバラしただけでも、妙でおもしろそうなかんじするでしょ。

その松姫ってのが、アミハマなわけ。どろどろん。その後は河童だの一ッ目小僧だのから傘、ろくろ首と妖怪大集合ってかんじで、逆転につぐ大逆転なストーリーなんだぜ。

で特記しておきたいのが、ワキ役陣だ。下の写真をよく見ていただきたい。場所はおでん神社(さい銭箱の中におでんが浮いてる、ゲッ)なのだけど、一番左が監督、その右が千代役の速水典子、その右の神主がなんと手塚治虫(言うまでもないが監督の親父さんね)、その右に首だけ突き出してる百姓風なのが楳図かずお(おいたわしや、あまりにもはまりすぎ!?)、その右が水木しげる、その右が馬場のぼる、と超豪華すぎるではないか。なんでも「アンダルシアの犬」と「目玉の松ちゃん」の結合をめざしての起用だそうだ。ふーむ。「この映画では、妖怪の方を人間くさく描き、逆に人間の方が陰惨(いんさん)で残酷なものだということを出そうと思います」とは、監督の弁。ホラー・ショッカー・スプラッターには、少々食傷気味のボクらに、どんな刺激を与えてくれるかは、見てのお楽しみ、ということで、まずはレンタル屋でのチェックをお忘れなく。



▲うじゃらと首をそろえる漫画の巨匠たち



▲手塚真監督とアミハマ。監督は撮影中もネクタイをはずさないダンディストだ

VIDEO

涙もんヒーロー列伝だ



◀『東映100大ヒーロースーパーファイト』(60分)東映ビデオ8800円

怪物ランドの赤星による子泣きじじいとかも入れて"100大ヒーロー"とは、ちとズルイ気もするが、「笛吹童子」が始まって(昭和29年4月)、「仮面ライダー」(昭和46年4月)、「超新星フラッシュマン」まで、100人のヒーローがきっちり編集されてる様は圧巻だ。つくづく、なーんで男のコは、ヒーローものが好きなのかと考えこむのに最適ですな。ヒーロー像の変遷は、時代の流れといろいろな問題をかかえてて複雑そうだけど、基本は"正義は勝つ"みたいです。



▲「バトルフィーバーJ」のミスアメリカ。するどいキレコミ！

FCM BEST10

さてさて今月のファミコン・ミュージック・ベスト10は、どうなっていますか？　おや、グラディウスが再々浮上して1位になっております。それとドラゴンクエストが初登場で2位。さすが元GS、すぎやまこういち作ですな。

今月の絶賛のお言葉は、広島の竹山泰夫だ。「『ゼルダの伝説』のオープニング画面を28型のTVに写し、オーディオスピーカーで音を出すと異様なほどの迫力を感じる。これは単純なよーで何かスゴイものを感じさせられます」だそーだ。東京都の村松浩君もおたよりありがとう。来月も絶賛の嵐をたのむぜ。

今回	前回	タイトル	点数
1	2	グラディウス	82
2	—	ドラゴン・クエスト	79
3	5	ゼルダの伝説	60
4	—	ザナドゥ	51
5	1	スーパーマリオ1	50
6	6	影の伝説	41
7	4	ツインビー	40
8	—	スーパーマリオ2	38
9	次	グーニーズ	37
10	7	謎の村雨城	31
次	3	ハイドライド	23

BOOKS

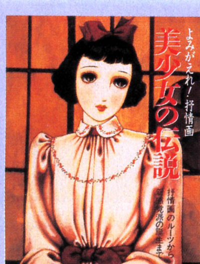
消えた美少女を追って……

まったくうんざりするほどの世の中、Ｈもんだらけだぜ。美少女がただ出ればいいってもんでもないんだけどなあ。どーも最近の美少女は、品位に欠ける。やっぱり“美しい女のコ”なんだから、それなりの“格”が欲しい。でも今、そんな“格”なんてわかんないし、はっきりいってないんじゃない？　“お嬢さま”!?　うそだろー。今やそりゃオナッターズだってば。

そんじゃやっぱり過去に求めるしかないってわけで、最近の懐古ブームとあいまって「抒情画（じょじょうが）」に注目したいってわけだ。もろに『美少女の伝説』とタイトルにうたったこの本は、雑誌「詩とメルヘン」編集長やなせ・たかしの監修によるもの。竹久夢二に始まる美少女絵（抒情画）の歩みを、作家別に追って紹介している。しっかし、抒情画が連載されていたのは、少女雑誌。つまり女のコが読者の雑誌だったわけで、それは多少今の少女マンガ誌に継承されている。でも現在の美少女雑誌は、男のコの読者しかいないわけで、たった１字の違いに、ふーむと考えこんでしまうのである。「別冊太陽」でも竹久夢二、高畠華宵（たかばたけかしょう）、蕗谷虹児（ふきやこうじ）、伊藤彦造、藤井千秋、藤田ミラノと出ていて、ま、とにかくアニメの線とぜーんぜん違うんだ。Ｈ美少女にもうゲップが出てる人におすすめね。



▲中原淳一　昭和12年少女の友３月号付録より



▲『美少女の伝説』サンリオ　2000円



▲『別冊太陽　蕗谷虹児』平凡社　2300円

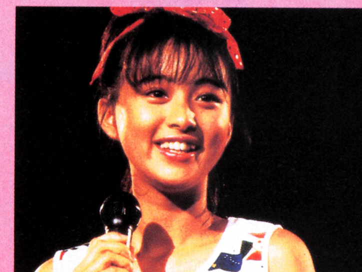


▲『別冊太陽　高畠華宵』平凡社　2300円

EVENT

おニャン子クラブ

美奈代ちゃん、よろしくの握手会！



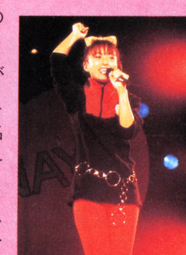
▲おニャン子クラブ、ぶっちぎりのアイドルNo.1

おニャン子クラブ会員No.29、みんなのみの字の渡辺美奈代ちゃんが、７月16日「瞳に約束」つー曲でデビューしたのは知ってるよね。だって、もうパニック的大ヒット中だっも～ん！

で、デビューに先がけ７月５日、東京・日本武道館で、“The First and The Last Touch in 武道館”（最初で最後の握手会）というイベントが行われたんだぞーっ。

会場は１万２千人の大観衆でビッシリ！　それに答えて、われらが美奈代ちゃんもデビュ一曲やおニャン子の名曲「真赤な自転車」をふくむ７曲を熱唱。

続く握手会が終了したのは夜９時を過ぎていた。美奈代ちゃん、お疲れさまでしたあ！



▲歌もかわいい、ふりもかわいい、美奈代ちゃんデス

撮影／渡辺一弘

全日本オナペットTOP40会長 吊端撃彦の  「オナニー放談」

秋元康より秋元ともみのほうが色っぽい



◀永井陽子（３位）もーすぐ『ハードコア・ナイト』がＶＩＰから出るよーん♡

というわけで、今月も“全日本オナペットＴＯＰ40選考委員会が選ぶ月間ビデオギャルＴＯＰ10”のお時間がやってまいりました。

まず、第１位は冒頭の大ボケコピーの通り、先月に引き続いて秋元ともみちゃんでございます。もうビデオのみならず、男性グラフ誌、エロ本等に出ずっぱりで、本チャンのオナペットＴＯＰ40でも第１位、すんごいフィーバーぶりですねえ。あ、そうそう。ところでこのオナペットビデオギャルＴＯＰ10というのは何かといえば、ミリオン出版から発売されている「マンスリーバイブ」という、ま、簡単に言えばエロ本誌上で毎月おこなわれている「全日本オナペットＴＯＰ40」のビデオギャル編、とゆーことなのだ。本編にはもちろんアイドルも入ってる。わかってもらえたかな？

では先を進めよう。２位の菊池エリちゃんという女のコは、今どきめずらしいＦカップのバストの持ち主。あのナオコやヨシエだって、せいぜいＤカップ止まりのことを考えれば、こりゃーもうオドロキモモノキのでかさ。（古い！）

３位の永井陽子は、写真を見てわかるとおりの庶民的セクシーさを持ったコだ。もうすぐとんでもないハードコアビデオが出るそうだから、今から小づかい貯めておこう。18歳未満のキミは、こっそりおとうさんに教えてあげるのも親子仲が良くてなかなか良いな。

さて、４位以下にも、もちろんかわいい女のコがひしめいてるけど今月10位初登場の朝倉美里ちゃんは、中でもダントツのオナニー向きギャル。ちょっぴりお姉さん風なところが、何かイケナイこと教えてくれそーで魅力。このニューフェイスのことも、ぜひおとうさんに教えてあげよう。それが親子の心づくしというもんだぜ！



◀朝倉美里（10位）『不安なロマンチック』（ＶＩＰ）ですっかりアイドルしてます

TOP10 GAL in video

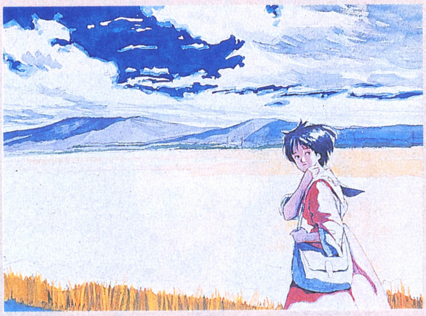
1	秋元ともみ	1,642Ｐ
2	菊池エリ	1,368Ｐ
3	永井陽子	1,179Ｐ
4	舵川まり子	1,151Ｐ
5	麻生澪（みお）	813Ｐ
6	早見瞳	723Ｐ
7	森田水絵	592Ｐ
8	中川エリ	525Ｐ
9	阿川いづみ	517Ｐ
10	朝倉美里	428Ｐ

●選考委員会は真実、架空ではない。しかしその存在はナゾに包まれている。このコラムでどんどん明らかにしていくので楽しみに。お便りも待っておるぞ。

ANIME SPECIAL

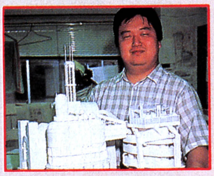
王立宇宙軍 スタジオ訪問記

〈87年春 東宝系劇場公開予定〉



▲監督はアマ時代に「DAICONⅣオープニングフィルム」などを手がけた山賀博之氏

バンダイ初の劇場アニメ「王立宇宙軍」の制作が、着々と進行中だ。地球とよく似た異世界を舞台に、ひとりの少年が人間的に成長していく過程を描くこのアニメは、いろんな意味で目が離せない。さっそく、取材陣は、このアニメの制作のために設立されたスタジオ、ガイナックスを訪れてみることにした。吉祥寺駅から歩いて10分、アレ？ 意外ときれいだな、というのがスタジオ内に入った第一印象だった。おびただしい枚数のイメージボードにたんねんに描きこまれた異世界。飛行機からコップにいたるまでの無数の設定資料。設定だけで2年間かけた



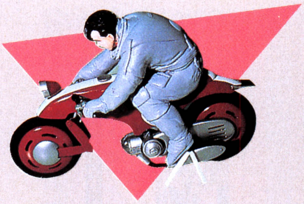
▲この人が岡田氏。とてもひょうきんなキャラクターである

撮影／堀内秀昭



◀山賀監督です。弱冠24歳／岡田氏いわく「サンダーバードの人形みたいな顔」

そうだ。「異世界感があって、しかもリアリティのあるものをと。これまでのアニメではタブーとされてること（完全主義）をやってるんですよ」と話すのは、企画・プロデュースの岡田斗司夫氏。たとえば、戦闘機は、300を超えるデザインの中からひとつだけ採用したということ。さらにそのデータを3Dグラフィックスに入力して、あらゆる角度の正確なデッサンを可能にしたというのだから、いやはや、ただもうア然としてしまいました。「こんなことは、もうできっこないし、できても誰もやらないでしょう」と岡田氏は笑う。

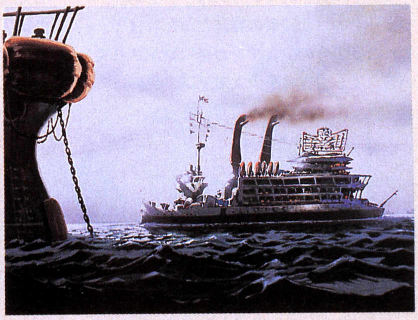


▲バイク、飛行機、宇宙軍本部（左）などは実際にミニチュアを作って参考に!!

スタッフの平均年齢は24歳。だいたい、夜中の2時ごろが、最高にノッてくる時間らしい。アニメ関係の人ってファミコン好きだというけど、さすがにそんなヒマもない。「でもいますよ。寝るっていって家に帰ってファミコンしてるやつが。ユルセマセンネ」そういう岡田氏も、ほんとはやりたいんだって。さて、植木等のスーダラ節、斎藤由貴、ピンク・フロイドなどのBGMがバトルするなか、スタッフたちのボルテージもあがってくる。期待してますよ。



◀美術担当のうるわしき乙女。気持ちだけでも職場が明るくなります



▲音楽監督に坂本龍一、作画監督に貞本義行、美術監督に小倉宏昌。動画枚数6万枚予定

VIDEO

ゲキメーションって何？



▲この際、「猫目小僧」もブームにしてくれないかなあ

今や社会現象とまでいわれる第4次「ゲゲゲの鬼太郎」ブーム。昭和40年代中期「少年マガジン」に鬼太朗が連載されていた頃、まるでその裏版のように「少年キング」に「猫目小僧」が連載されていたのを知っとるけ？ 鬼太郎には目玉の親父をはじめ、ねずみ男など仲間に囲まれ、妖怪ながらもどこかホンワカしていたのに対し、猫目はかわいそうなぐらい、せつなく孤独だった。だから登場する妖怪もコワかったねー。んで近ごろ、猫目を原作とした『妖怪伝・猫目小僧』がビデオ化されたのでぜひ見ようというお話。これは昭和51年、テレビ東京系で放映されたもので、普通のアニメと違い、切り絵に特殊効果を交えて撮影したゲキメーションというもの。アニメでSFXしてたわけでなんとも魔可不思議な映像だ。



▲『妖怪伝・猫目小僧』全12巻 三徳テープ事業部 各巻8000円

ミニカー・マニアになる法・その9 テスタロッサ庵跡

バスに恋したおバカなわたし

夏になると、夢のなかにまでミニカーが出てくる、あぶないテスタロッサ庵跡です。ちなみに先週見た夢は、夜の海岸線をまっ赤なロンドンバスのミニカーが疾走していくっていうブキミなものだった。それは関係ないけど、今回はバスについて。たいていの幼児がいちばん最初に関心をむける自動車は、まちがいなくバスだ。そのせいもあるのか、バスっていうのは、ふしぎにノスタルジーをかきたてるとこがある。映画なんかでもバスの出てくるシーンて、印象的なシーンが多い。最近の機能美を追求したようなバスも悪くはないが、やっぱり昔のダサイぐらいのまるっこいバスが最高。いなか道をゴトゴトゆられて走っていくボンネットバス！ ああ、病気や〜。



▲上から古い順に典型的なバスを並べてみた。造形的には上のふたつがすてがたい味を持ってる

●コレクションを整理してたら、トミカ等が約10台だぶってた。ほしい人は熱列投稿ヨロシク!!

ABSTRACT
前号までのあらすじ



別の世界でライの夢の中に現れ、助けを求めた女性だったからである。神殿でのせまりくる危機のなか、シオーンを助けだすことはできなかった



が、別れぎわ、「なにかあったら、北へ向かいなさい。」と手渡された首飾り(くびかざ)りが、今、手元にあった。シオーンが異世界につながる力に関わっているのは



確かなのだから、エルギーザとはなにか、北に向かえとはなにかを知らねばならなかった。ライは、首飾りをもって、アーヴィンの魔法使いギルドの長(おさ)・百(ひゃっ)工王(こうおう)と会うのだった。



CHARACTERS

いままでに登場したキャラクターの一覧表だ。まだまだ増えるぞ。


ライ
2061年、地球に生まれ、海上都市に住んでいた好奇心旺盛な14才の少年。


スタン
ライとは、寄宿制中学校では同室の仲で、絶妙のコンビを組んでいた悪友。


テレス
謎のヴァグランツの少女。これまた謎の"賢者の道"なるものをさがしている。


シオーン
ライの夢のなかに現われ、ライに助けを求めた謎の女性。


ゲラン卿
レイダル辺境伯の甥で、ギナツ家の血筋らしく野心的な壮年のスタイリスト。


獣師
レイダル伯に仕える魔道師にその腕を見こまれ、引き抜かれた元ギルドの老魔法使い。


アドリン王女
トゥールの王、エクエレミスⅢの第四王女で13才の勝気な"お姫様"。


ヴァリス男爵
オルセナ公の世継ぎで、公領の実質的な統治者。国王の第2王女を妃にむかえている。


ライロック卿
オルセナ公家に仕える家令。今はヴァリス男爵の補佐をしている。


セラス
14才という年齢にもかかわらず、すでに多くの部下をしたがえている女異端審問官。


イェルファン
ヴァリス男爵直参の騎士で、オルセナの武術師範。


リセリック
イヴェインの貴族階級の出身で、セラスに想いを寄せる17才の神官兵士。


ベレンデス
古参の神官兵士で、リセリックとは同郷でもある。


レイダル伯
レイダル辺境伯領を統治するギナツ家の第9代当主。才覚と自信に裏打ちされた野心家。


アウレリアス
元エルギーザの、トゥール最強の魔道師。レイダル伯の参謀。


大白猿
スウガ山脈からバンタの繁茂する森林にかけて生息する、今は絶滅したとされる半獣人。


クラーケン
地下水脈に巣くう淡水棲の巨大軟体動物。


ドーントレス
クウェイでライが手に入れた、2本の尾を持つ愛馬。


沼魔
トゥール特産の半水棲半陸棲の硬骨魚類。狩猟民のトーテムとなっている。


ホーバン
最高位をもつ神殿の大神官で、セラスの養父。


ハヴォル
大神官の一人で、ホーバンの補佐役。


コルビシュ
ホーバン直属の異端審問官で、異端学、魔法学の権威。


エイシル
コルビシュ異端学研究室付きの助手。


サラー
奉仕で神殿へ行っていた便利屋ギルドの女魔法使い。


百工王
8000人をたばねる魔法使いギルド(通称:便利屋ギルド)の長

Vagrants

便利屋ギルドはライになにを指し示すのか?

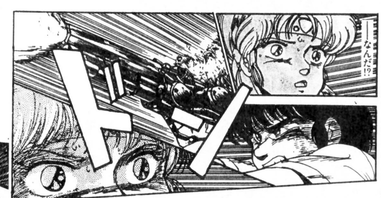


2075年、海上都市に住む14才の少年ライはふとしたことで、ヴァグランツの少女テレスの逃避行に巻きこまれ、異世界に連れてゆかれてしまった。やがて、テレスともはぐれたライがたどりついたのは、巨大な樹木の繁茂する魔力に満ちたトゥールの地であった。また、そこは、剣による統治が行われている世界でもあった。



ここでは、レイダル辺境伯を中心に戦乱の兆しがあった。





辺境伯は、甥のゲラン卿に命じ、禁じられた異端の力を用いてアドリン王女誘拐を企てたが、ちょうどそこに現れたライによって、それは、失敗に終った。その働きを認められ、オルセナのヴァリス男爵のやっかいになっていたライは、いあわせた神殿の異端審問官セラスの




誘いで、神殿へ移ることにした。
しかし、ライの存在に興味を抱いたレイダル伯は、異端でありトゥール最強の魔道士のアウレリアスに命じて、神殿へ向かうライとセラスの一行を襲わせ、虜にしてしまった。異端の魔道士の力をかりてまで、トゥールの征覇をもくろむレイダル伯にとって、神殿は目の上のたんこぶであった。レイダル伯は、ライたちに、大神官ホーバンを殺害するように



催眠術をかけ、神殿へ破壊と殺戮を送りこんだのだった。しかし、セラスたちのくりひろげる神殿での流血と阿鼻叫喚のさなか、さきに正気に戻ったライは、



セラスたちの機先を制して、ホーバンを殺害したふりをしてこの魔術を打ち破り、レイダルの野望をくじいた。しかし、これによって、神殿は多くの人命を失い、多大な被害を受けた。しかも、ライは逆に、この件の張本人として追われる身となったのだ。ホーバン直属の異端審問官で、魔法学の権威でもあるコルビシュは、この災厄の背後にある異端の





魔道士の力に脅威を抱き、それに対抗するため、独自の判断で、未知の力を秘めた魔法アレス・ファランドゥを試み、奇怪な卵一つを残して破壊死したのだった。



いっぽう、魔法使いギルドの女魔法使いサラの手引きで、なんとか王都アーヴィンに逃げこんだライが耳にしたのは、レイダル挙兵の知らせだった。ヴァリス男爵の不在をついて進攻したレイダル軍は、またたく間にオルセナ城に迫った。オルセナがおちれば、つぎの目標は、この王都アーヴィンであるのは、誰の目にも明らかであった。だが、ライが王都にのがれてきた理由は他にあった。

神殿での闘いと混乱のなか、ライは、神殿の地下にひろがる大鐘乳洞で、ある女性に出会っていたのだ。彼女は、神殿に捕えられた異端エルギーザの女魔道士シオーンだった。ライは、そのシオーンを知っていた。というのは、この世界を訪れる前、



ルーサの舞いがわかるのかい？」
「この舞いは、神の御心に近いほど尊いものだ！　ここまで見にきたかいもある。」
それを聞いて嬉しそうに大笑いすると、サラは、舞台からストンと躍びおりて、若者の前に立った。
「あたし、あんたが気に入っちゃった。そんな歯のうくようなセリフ、まじに言う奴ははじめて見たよ。」
「お礼に火酒でもおごるから、来なよ。」
返事も聞かずにサラは、その若者の手を取ってかけ出した。



「サラッ！　また稽古は終わっちゃいないよ。」
「今日はもう、やる気なくなっちゃったわ。」
ギルドの連中のよく行く、薄暗いサルトの酒場の片隅でサラとさっきの若者が、さしむかいで、酒杯を傾けていた。
「よかったのかな？」
「いいって、いいって、いつものことさ」
「それより、あんたこそこんなとこ来て、大丈夫なのかい？」
「これも修業のうちです。」
「あんたってほんとに変わってるよ。」
火酒をくみかわすうちに2人はすっかり意気投合してしまった。
「あんた、神官にするのはもったいないよ。」
「ラストルって呼んでくれよ。」
「じゃ、ラストル、あんた貴族のおぼっちゃんなんだろ。なんで神官なんかになるの？」
「なぜって、貴族の子弟ってそういうもんさ。」
「ふーん、あたしをおいて神殿行っちゃうわけ？」
「3年も修業すれば、また帰ってくるよ。」
「ふん！　あたしそんなに気が長くないからね。」
サラの恋人の噂はたちまちギルド中に広まった。まもなく神殿の修業僧になるラストルは、サラのところに日参し、さんざん別れを惜しんだあと、神殿へと旅だったのである。

数ヵ月後——
「まったくなんて奴なんだい。人がせっかく神殿への奉仕を請けおってまで、会いに来たってのに。いっぱしの神官ぶって説教たれるなんて、何考えてんだい！」
神殿内のギルドにわりあてられた宿舎へ戻りながら、サラはわめきちらした。
「性格まで変わっちまうんだから…あんたなんか、こっちから願い下げよ！」
スタスタ歩く彼女の横を神官兵士の一団が少年を護送して通りかかった。その少年に目をとめたサラは、思わずうなった。
「よく似た面が、ありやがる！」
今夜のサラは、最高に気分が悪い！





神星記ヴァグランツ Vagrants

〈設定〉集 byヴォクソール・プロ

サラの恋した若者は、ライによく似ていた。

「サラ！　あんたの舞いは奇抜すぎるわ！　どうしてみんなに合わせないの?」
「なに言ってんだい！　あたしらお遊戯やってんじゃないんだよ！」
「み、見習いのくせに……」
教育係のタランシャは、言葉につまって、赤い顔をしている。問題じゃないよ、あんなのは。サラは、心の中で舌を出した。あちこちで、同じ見習い子らが、さすがはサラ姉だとささやきあうのが聞こえてくる。どんなもんだい！　まったく、ルーサ・オアは、どんでもない問題児をかかえていた。
ルーサ・オアといえば、元を正せば、剣舞を主とする伝統あるギルドの一職能である。厳しい修業の中から生み出されるリズムとパターンは、見る者の心を望む方向に操ることのできる強力な力を内に秘めているのであった。以前は、剣技



や暗殺技にもつながったその力も、この平和な時代にあっては、すでに民衆に娯楽を与える程度のものになり果てていた。オアの長の構成したイメージに従って舞うオアの子らの織りなすパターンの重なりは、ひとときの夢となって、人々の心をなぐさめ、力づけるのだった。
4ソード（約5m）四方の小さな板張りの舞台は、いつもサラの独壇場だった。ただでさえ、狭い、市場の片隅のそのスペースは、見物人であふれていた。見習いの練習とはいえ、その美しい舞姿はギルドの華であったし、なによりサラの舞いは、ルーサ・オアの中でもひときわ異彩を放っていた。
気分よく舞っていたサラは、ふと若い男の姿に目をとめた。神官の見習いであるらしい。こんなところには珍しい人種だ。何しにきてるんだろ、でも、ちょっといい男ね。そう思っているところに声がかかった。



「おーい、サラ！　もうちょっと色っぽく踊ったらどうなんだい。」
「なんだって!?」
サラの気性を知っている連中には、おなじみの騒ぎだ。いつものこととニヤついてさえいる。
「なんて失礼な奴なんだ！」
突然起こった珍しい反応に、回りの視線が集中した。さっきのおぼっちゃんじゃないか。
「彼女の舞いは、こんなに気高く美しいというのに！」
「ヘェー、いいこと言うじゃないか。あんた、





アレス・ファラン・ドゥの魔とは!? 危うし、ホーバン!!



第1部第8話・完　次号(9月8日発売)につづく!!


アレス ファラン ドゥ
……
エルギーザの魔道士ですら制御できずに禁断とされた魔力…
んっ!?


なんと!!
ホーバン!
うむ!
ここはよい… みなも暴動の鎮圧にまわれ
はっ
タタタタタ…
…………
!


あそこは…
かくし部屋があるらしいな
ハヴォル様！
暴動です！礼拝の延期に不満な連中が聖堂に侵入しました！


ブォッ
コルビシュ様！
うわっ!!


コルビシュ様！
ホーバン大神官と
ハヴォル大神官が
お見えです！
………
ハヴォル様…
ガコッ
ギイイイイ…


保管係の話だと セラスが逃げる時 あの異端の武器と 馬を持ち出していると いうのだ
どうも あの少年の あとを追ったらしい…
異端の手先となって 災いを引き入れた者が 異端の元に走った…
そういう ことだな…
ホーバン……
——あれの母親も 何を考えているのか わからないところのある 女だった…
しかし… 民には寛大に… おのれには厳格に… それが我々のやり方では なかったか？
——わかった… ではライの追討隊に セラスを捕えるよう 申し送ろう
たのむ


大神官ホーバン様が御病気で療養中なのだ！
そのほかの方々も本日は出払っておる
したがって礼拝は後日以後……
おねがいします！
聖堂に入るくらいいいだろ！
あなた方が今日 ここに来たことだけで神は祝福…
バキッ
ぐあっ
ちっ 貴様ア！
ギラッ
チャッ
はあ
はあ
はあ
はあ
はあ
――一つ悪い知らせがある…


なかなか以合いますぞ ライ殿
イエルファンだって
水晶の塔か アドリンには会えなかったな
神殿
早く入れて下さいまし
礼拝を…
俺たちゃ 遠くから わざわざ巡礼して きたんだ！


やっぱり レイダルの魔道士に対抗するために?
はい しかし今まで何度使者を送っても音沙汰なかったとのことです
奴ら…孤立しているからね…
問題はどうやって行くかだな……
そのことなら 明日にでも知り合いのキャラバンに手配してやるよ
ギルドの製品や土地の特産品を扱う交易だけど重労働だから人手がいつも たりないんだ
いいだろ?


ギイ
ライ殿…
こっ…これは失礼!!
い いや!
おっと びっくり!
こちょ こちょ
どこ見てんだ…ぎゃはは
たっ たすけ…へへへっ
は…
で…ヴァリス卿には うまく会えた?
キシ キシ キシ
騎士の誓いは どんな言葉にも 優るもの
殿は我々の無実を 信じてくださり エルギーザに向うなら ぜひ彼らに助けを…と


ねエ！
エルギーザって
ヴァグランツじゃ
ないかな!?
あんたが
そう思うなら
そうだろうさ…
それを
確かめるために
僕は北へ
行くんだ！
ぐっ
——で
テレスって
だれだい？
え…
わっ！
いや…
その…
こらっ！
言ってみろっ!!
ギュッ
わっ
ぎょえひえへっっ
があはっはへは
やっ　やめ！
ぎょほほほほ…
こちょ
こちょ
こちょ
こちょ


エルギーザの連中は僕らの目に見えない何かが見えるんだって言ったよねェ…
まあね…
彼女も――テレスも僕には見えない何かの道が見えたんだ…
テレスってだれだい？
え！
そっ……そーだヴァグランツって知ってる？
何だい　それ？
エルギーザの連中みたいに見えないものが見えて人のやれないことができる連中なんだ…
僕はそのヴァグランツのせいでここにくるはめになったのさ…


なにかあったら北へ行け……か……
ライ！
ん！
どうしたんだよ…ぼんやりしちゃって

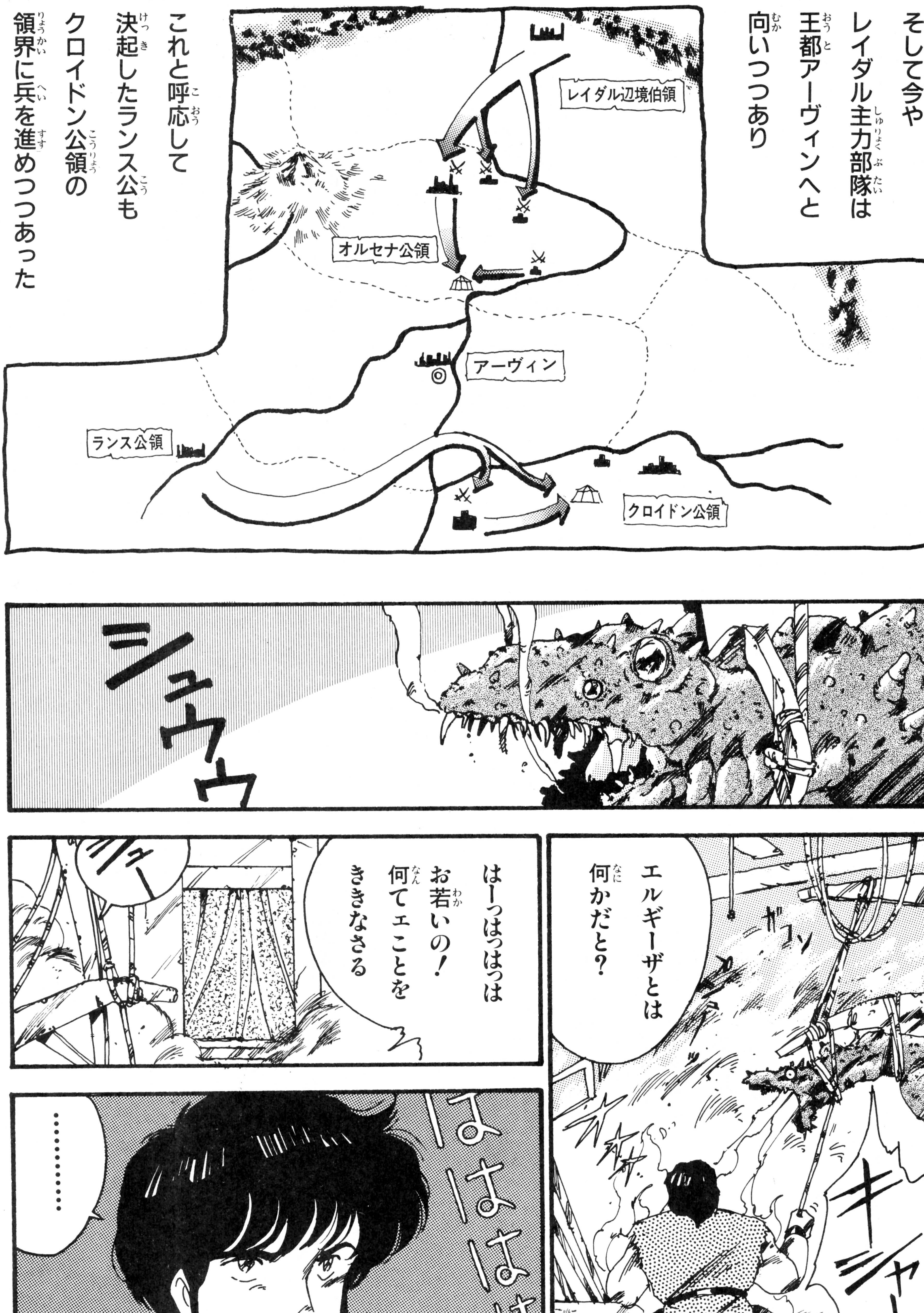


あたしたちがどうこうって相手じゃないんだよ
それでも――
それでも僕は会わなければならない………そんな気がするんだ…
………辺境の地……クロイドン公領の北辺あたりならば異端審問会の取り締まりもそう厳しくないと聞くが…

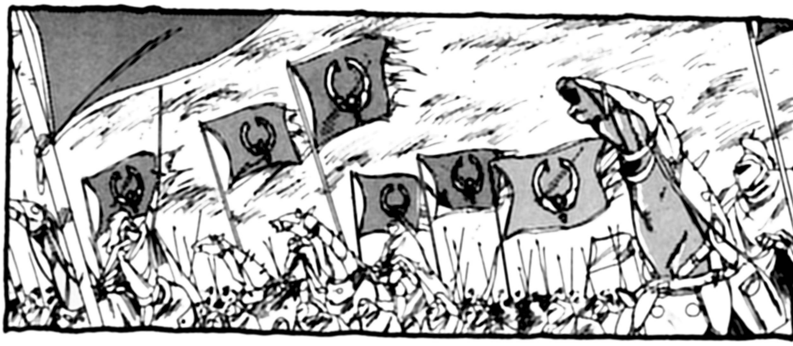

だが……エルギーザの奴らはこの中に魔がおるのが見えるという…
それが異端のゆえんだ!
どこに行けば彼らに会える?
聞いてどうするというんじゃ…お前自身追われる身で…
――知らんよ…もう何代にもわたってなりをひそめておるからな…
奴らがどんな生活をしているのかさえわからん……


さわってみろ…
……
その火は熱くもないし燃えつきもしないよ
なぜこのような炎が出来るのか…わしらにはわからん…
わしらが知っているのは……
どうすればこれができるかだけじゃ


エルギーザとは異端の奴ら…
理として魔を使う者どものことだ……
あんた達だって使うじゃないか…
ガタ
………


そして今や
レイダル主力部隊は
王都アーヴィンへと
向いつつあり
レイダル辺境伯領
オルセナ公領
アーヴィン
ランス公領
クロイドン公領
これと呼応して
決起したランス公も
クロイドン公領の
領界に兵を進めつつあった
シュウウ
エルギーザとは
何かだと?
ガコン
キシャーッ
はーっはっはっは
お若いの!
何てェことを
ききなささる
シュー
………………
ははは…

レイダル伯の
オルセナ進攻は
猛将ヴァリス男爵の
不在をついて
行われた



ゲラン卿率いる
突撃部隊が
オルセナの主力部隊を
ひきつけている間に



魔道師アウレリアスの
奇怪なる力によって
妖しげな魔獣どもが
オルセナ城内に
送りこまれたのである

手うすになっていた
城の警備陣は
またたく間に
蹂躙され
オルセナ城は崩壊——
これに浮き足だった
主力部隊の兵たちも
次々に敗走した





みずから城内に留まった
オルセナ老公は
ゲランら敵将の中で
自害——
オルセナはレイダルの
手におちた……

神皇記ヴァグランツ
Vagrants

story：ヴォクソール・プロ
art：麻宮騎亜



SECT 8： アレス・ファラン・ドゥの呪い



昭和61年7月3日第3種郵便物認可

©Kadokawashoten 1986 凸版印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌13977—9